

Direction des bibliothèques

AVIS

Ce document a été numérisé par la Division de la gestion des documents et des archives de l'Université de Montréal.

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.

Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

NOTICE

This document was digitized by the Records Management & Archives Division of Université de Montréal.

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.

Université de Montréal

Doubles-jeux de Sophie Calle : le livre comme espace ludique

par
Kathleen Thibault

Département des littératures de langue française
Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de
Maître ès Arts (M.A)
en littérature de langue française



Août, 2009
© Kathleen Thibault, 2009

PQ
35
U54
2009
V.029



Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :

Doubles-jeux de Sophie Calle : le livre comme espace ludique

présenté par :

Kathleen Thibault

a été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes :

Andréa Oberhuber.
Président-rapporteur

Catherine Mavrikakis,
Directeur de recherche

Michel Pierssens
Membre du jury

Quoique reconnue comme auteure, photographe et artiste grâce à ses nombreuses expositions à travers le monde et à son œuvre qui totalise une vingtaine de récits-photos, Sophie Calle occupe un espace limité dans la littérature et est peu étudiée par la critique littéraire contemporaine. Quelques études ont été consacrées à son œuvre dans les deux dernières décennies, s'intéressant davantage au rôle de la photographie dans sa pratique. Pour ma part, je tenterai de me distancier de ces approches qui relèvent davantage des arts plastiques. Je me concentrerai sur la conception du livre chez Sophie Calle que je considère – ce sera l'hypothèse de mon mémoire – comme élément principal d'une mise en scène du jeu, tant pour l'auteur que pour le lecteur.

Inspirée de la littérature surréaliste et de l'OuLiPo, Sophie Calle joue continuellement avec les contraintes qu'elle se donne dans l'écriture. C'est par des règles qu'elle s'impose et qu'elle impose à autrui, ainsi que par l'obéissance et la désobéissance à ses protocoles, que le livre prend forme et devient un espace de jeu. Par ce procédé, Calle donne à voir le jeu de l'écriture et le transpose dans le rapport au lecteur. Celui-ci, pour qui les règles de lecture et d'interprétation sont parfois connues, parfois inconnues, se définit dans son rapport actif au livre. C'est grâce aux différents médias utilisés par l'artiste que le lecteur est appelé à participer au travail de Calle. Jouant constamment avec le texte et l'image afin de montrer ou de cacher certaines choses, l'auteure domine le lecteur qui se voit contraint à lui obéir, à suivre ses règles. La mise en scène du jeu permet de définir le livre comme un espace ludique non seulement par le jeu de l'écriture et de la lecture, mais également par le jeu des différents médias convoqués, par le jeu de l'auteur avec le lecteur et par le jeu entre le lecteur et l'objet-livre.

Mon étude portera sur le coffret *Doubles-jeux*, qui est composé de sept récits-photos mettant en scène des situations dominées par les contraintes de l'auteure, des scénarios divers que les sujets (ainsi que Calle elle-même) expérimentent.

Mots clés : Sophie Calle ; intermédialité ; psychanalyse ; transtextualité ; contrainte littéraire ; jeu littéraire ; lecteur ; art contemporain.

Although she is recognized as an author, a photograph and an artist by virtue of her numerous exhibitions around the world and her work which assembles approximately twenty photo-stories, Sophie Calle occupies a modest place in literature and is not widely considered by contemporary literary criticism. Over the past two decades, various studies have been devoted to her work, mostly focused on the role of photography in her practice. In my study, I distance myself from these approaches which are mainly anchored in the visual arts. I will concentrate my work on the conception of one of Calle's books that I consider - it will be my hypothesis – as a central element of a play setting, for the author as for the spectator/viewer.

Influenced by the surrealistic literary movement and Oulipo, Sophie Calle constantly plays with constraints that she sets for her writing. It is by the rules she sets for herself and others, in obeying and the disobeying her protocols, that the book takes form and becomes a playground. With this medium, Calle reveals the writing game and places it in relation to the reader. This link between the reader, for whom the rules of the reading and interpretation are sometimes known and sometimes unknown, and the book establishes parameters of this interplay. It is through the different mediums used by Calle that the spectator/viewer is invited to participate in the artist's work. Continually playing with text and image in order to show or to hide certain things, the author dominates the reader who is compelled to obey, to follow her rules. The play paradigm defines the book as a playful space not only through writing and reading games, but also by means of the relation between the different media involved, by the author's relationship with the spectator/viewer and that between the spectator/viewer and the book.

My thesis will focus on the *Double Game* box set, which is composed of seven photo-stories staging situations dominated by Calle's constraints as well as by various scenarios that subjects experience, (even that of Calle herself).

Key words : Sophie Calle ; intermediality ; psychoanalysis ; transtextuality ; literary constraint ; literary play ; reader ; contemporary art.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	iii
ABSTRACT	iv
TABLE DES MATIÈRES	v
 INTRODUCTION – L’ART EST-IL UN JEU ?	 1
 CHAPITRE I – LES THÉORIES DU JEU	 5
1.1 Le <i>Game</i> : Qui dit jeu, dit règles	5
Le guide d’instruction	7
Obéir au jeu	11
Le dépassement des règles	16
1.2 Le <i>Playing</i> : La mise en scène du jeu par la performance.....	22
De performance à la situation.....	24
Le jeu du hasard	32
Le jeu de rôle.....	36
 CHAPITRE II – LES PARTENAIRES DE JEU	 44
2.1 Le lecteur : un joueur dominé	44
Les déroutes du lecteur.....	45
Un jeu interactif : l’utilisation de concepts psychanalytiques interactionnels	62
2.2 Les participants au jeu : les inconnus.....	77
Entretien avec X.	77
Les collaborateurs dupés	88
 CHAPITRE III –LES ACCESSOIRES DE JEU	 95
3.1 L’intermédialité : le jeu de différents médias.....	95
Un jeu de va-et-vient.....	97
Dispositifs muséographiques.....	106
3.2 La transtextualité : le jeu à l’intérieur du texte.....	110
Paratextualité et jeu de connivences.....	110
L’intertextualité sous toutes ses formes	114
Dispositifs livresques	122
 CONCLUSION : QUAND LE JEU DEVIENT ART	 125
TRIPLE-JEUX (Texte créatif)	128

ANNEXES	144
I : <i>La classification des jeux</i>	145
II : « La règle du jeu »	146
III : <i>Extrait de Léviathan</i>	147
IV : <i>Sophie Calle surveillée</i>	149
V : <i>Sophie Calle détective</i>	150
VI : <i>Dédouplements calliens</i>	151
VII : <i>Photographies</i>	153
VIII : <i>La patte de langoustine</i>	154
IX : <i>Simulation d'Henri B.</i>	155
X : <i>L'erouv</i>	156
XI : <i>Exposition de L'erouv de Jérusalem</i>	157
XII : <i>Rue à Berlin</i>	158
XIII : <i>Exposition Le Bronx</i>	159
XIV : <i>Mardi 14 novembre</i>	160
XV : <i>Indications au lecteur</i>	161
XVI : <i>Henri B. à Venise</i>	162
XVII : <i>Photographies de photographies</i>	163
XVIII : <i>Installations de Le carnet d'adresses</i>	164
XIX : <i>Confessionnal</i>	165
XX : <i>Exergue de Disparition</i>	166
XXI : <i>Lettre photographiée d'Hervé Guibert</i>	167
 BIBLIOGRAPHIE	 168

INTRODUCTION – L'ART EST-IL UN JEU ?

Avant-garde. Art contemporain. Voici les deux principales voies dans lesquelles s'inscrit l'art conceptuel de Sophie Calle. Se mettant elle-même au service de son art, l'artiste française s'emploie depuis près de trente ans à faire de sa vie son œuvre. Elle raconte, avec un souci du détail, ses histoires vécues, ses performances réalisées, ses collaborations avec certains auteurs. C'est toutefois dans l'intermédialité de son œuvre et dans la réalisation d'expériences parfois audacieuses que l'on peut associer l'art de Sophie Calle à l'art contemporain. Calle transgresse à plusieurs reprises les limites de la décence par intégration d'autrui à ses expériences, faisant réagir public et critiques.

Toutefois, les influences des nombreux projets artistiques de l'artiste française ne se trouvent pas seulement du côté de la performance et de l'art plastique, mais également du côté de la littérature. Auteure de plusieurs récits-photos, Calle est influencée par une autre lignée la précédant, un courant littéraire du début du XX^e siècle, lui-même influencé par la crise de la modernité, le surréalisme.

La littérature ou l'art surréaliste est un des exemples les plus probants de la révolution de l'art moderne que l'on retrouve encore aujourd'hui dans l'art contemporain. Plusieurs analogies sont perceptibles entre ce courant et l'œuvre de Sophie Calle. « Le surréalisme de par son langage favorise le jeu des ruptures, des écarts, des juxtapositions explosives. Le surréalisme se définit comme l'art de la rencontre¹ » où l'iconotexte devient une forme d'art fréquemment utilisée par les artistes. Comme les surréalistes, Calle incorpore des textes dans ses images ou peint avec des mots, privilégiant le dialogue des arts et des médias. Outre la pratique intermédiaire, plusieurs autres caractéristiques de ce courant artistique sont analogues aux travaux effectués par Sophie Calle tels que la collaboration interartistique,

¹ Alain Montandon (dir.), *Signe / Texte / Image*, Lyon, Césure Lyon Édition, 1990, p. 7.

l'importance accordée aux rencontres fortuites, le goût pour l'accidentel et l'inattendu, le dépassement des limites. Plus propres encore à l'écriture surréaliste de soi au féminin, la préférence accordée à une vision fragmentaire de soi plutôt qu'à un regard linéaire et l'invention d'une nouvelle identité apportant avec elle tout un jeu de questionnement sur le réel et la fiction sont très présentes dans l'œuvre de Calle. Ces multiples spécificités que l'on retrouve dans l'art et la littérature surréalistes permettent d'inclure les œuvres de Sophie Calle dans la descendance des surréalistes, où l'art devient un jeu qui pense la relation entre l'artiste, l'œuvre et le récepteur, en impliquant le lecteur ou le spectateur dans l'œuvre.

Dans ce mémoire, nous nous concentrerons tant sur l'aspect artistique contemporain que sur l'aspect littéraire de la conception du livre chez Sophie Calle, que nous considérerons comme élément principal d'une mise en scène du jeu, tant pour l'artiste-auteur que pour le lecteur. Nous démontrerons que le livre est un espace ludique non seulement par le jeu de l'écriture et de la lecture, mais également par le jeu des différents médias convoqués par l'artiste, par le jeu de Calle avec le lecteur et par le jeu entre le lecteur et l'objet-livre. Bien que toute l'œuvre callienne se place sous le signe d'un certain ludisme, *Doubles-jeux*² restera l'objet premier de notre analyse. Nous ferons toutefois référence à ses autres ouvrages, mais de façon complémentaire, afin de mieux saisir certains enjeux et problématiques.

² Le choix de ce coffret est justifiable d'abord par son titre évocateur qui interpelle le lecteur : quels sont ces « doubles-jeux » auxquels se prêtent Sophie Calle et le lecteur ? De plus, l'intermédialité présente dans les sept opuscules permet de nous interroger sur le jeu possible entre le texte et l'image, ainsi que sur une pratique artistique contemporaine qui tient ses origines de l'art surréaliste. Enfin, chacun des livres est un récit indépendant qui pose la question du jeu par la réalisation de diverses performances auxquelles participent certains inconnus ainsi que Sophie Calle elle-même.

Le coffret *Doubles-jeux* se divise ainsi : I. *De l'obéissance* ; II. *Le rituel d'anniversaire* ; III. *Les panoplies* ; IV. *À suivre...* ; V. *L'hôtel* ; VI. *Le carnet d'adresses* ; VII. *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi*

Puisque « le jeu, comme l'art, est protocole et dispositif, distraction et travail, exercice et interprétation³ », nous diviserons ce mémoire en trois chapitres qui suivent respectivement les caractéristiques par lesquelles Boissier définit le jeu et que nous intitulerons « Les théories du jeu », « Les partenaires de jeu » et « Les accessoires de jeu ».

Nous verrons dans le premier chapitre qui sont les différents théoriciens qui se sont penchés sur la question du jeu afin de comprendre comment Sophie Calle élabore différents jeux en prenant soin de bien définir l'aspect réglementaire de celui-ci et par quels procédés elle arrive à mettre en scène le jeu. Inspirée de la littérature surréaliste et de l'OuLiPo, Sophie Calle joue continuellement avec les contraintes qu'elle se donne dans l'écriture. C'est par des règles qu'elle s'impose et qu'elle impose à autrui, ainsi que par l'obéissance et la désobéissance à ses protocoles, que ses performances prennent forme. Celles-ci sont parfois provoquées, dirigées par l'artiste-auteure, alors qu'à d'autres moments, comme nous le verrons, Calle ne fait que profiter de la situation où elle se trouve souvent par hasard.

Afin de démontrer efficacement que le livre chez Sophie Calle est un espace ludique, nous analyserons les différents partenaires de jeu de l'artiste-auteure dans le chapitre II. Nous tenterons de saisir à quel type de jeu dans le processus interprétatif Calle fait participer le lecteur, pour qui les règles de lecture et de décodage sont parfois connues, parfois inconnues. Nous nous demanderons quel plaisir le lecteur tire de sa lecture alors qu'il est restreint à interpréter l'œuvre selon les règles prescrites par l'artiste-auteure. Pour ce faire, nous nous appuierons sur des concepts psychanalytiques interactionnels nous permettant de poser la question du jeu entre Sophie Calle et son lecteur, tels le voyeurisme et l'exhibitionnisme, le sadisme et le masochisme. Or, nous

³ Jean-Louis Boissier, « Jouable », *Jouable – Art, jeu et interactivité*, Genève – Kyoto – Paris, Haute école d'arts appliqués HES : Genève ; École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris ; Ciren, Université Paris 8 ; Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, Genève, 2004, p. 18.

constaterons qu'il n'y a pas que le lecteur qui participe au jeu élaboré par Calle. Lors de la réalisation de ses performances, celle-ci fait interagir bon nombre d'inconnus, de façon volontaire ou non, par divers procédés souvent qualifiés de sadiques. Certains participants se voient questionnés par Calle, d'autres invités à un souper d'anniversaire, et quelques-uns sollicités à venir dormir dans le lit de l'artiste-auteure.

Ce n'est qu'une fois la performance terminée que le livre prend forme et devient un véritable espace de jeu. Par la mise en récit de ses expériences, Calle donne à voir le jeu dans l'écriture et le transpose dans son rapport au lecteur puisque celui-ci doit décrypter les renvois de toutes sortes. L'aspect littéraire de l'œuvre de Sophie Calle importe davantage dans ce dernier chapitre, notre recherche ayant pour but de démontrer que le livre, tant par son contenu que par sa forme, est lui-même un jeu. C'est donc grâce à l'intermédialité, joignant le plus souvent le photographique au textuel, que le lecteur est appelé à participer au travail de Calle, celle-ci jouant constamment avec le texte et l'image, puisqu'aucun des médiums ne se suffit à lui-même. Nous verrons que le jeu de l'intermédialité se poursuit jusque dans les expositions de l'artiste-auteure où d'autres médiums sont mis en relation avec le texte, proposant une nouvelle forme de participation au spectateur.

C'est en terminant notre recherche par l'analyse de la transtextualité et de l'intertextualité que nous verrons un nouveau jeu surgir à l'intérieur même de la narration. Par le biais de dédicaces, de renvois explicites et implicites et de jeux de connivence avec d'autres auteurs, nous pourrions affirmer que le coffret *Doubles-jeux* est un véritable espace ludique.

CHAPITRE I – LES THÉORIES DU JEU

Le jeu est une activité plus difficile à définir qu'il ne le laisse paraître, puisque, comme le dit Huizinga dans son essai sur la fonction sociale du jeu, « le jeu est plus ancien que la culture⁴ » ; l'animal jouait bien avant l'existence de l'homme. S'ajoute à cette caractéristique la pluridisciplinarité de cette notion. En effet, plusieurs domaines d'études s'intéressent à l'idée de jeu et de divertissement, pensons notamment à la sociologie, à l'anthropologie, à la psychologie, aux mathématiques, par le biais des probabilités et des statistiques, etc. Cerner les limites du jeu est donc un travail laborieux et c'est par l'entremise de l'œuvre de Calle que nous pourrons en donner quelques définitions en nous appuyant sur les théoriciens qui ont posé différemment la question du jeu. Ainsi, nous pourrons circonscrire le jeu à partir de deux grands axes que les mots anglais *game* et *playing* permettent d'entendre. Contrairement à la langue française où le mot *jeu* réunit l'ensemble de tous les divertissements, l'anglais voit le jeu en deux termes bien distincts, soit la structure élémentaire du jeu qui est le système de règles, le *game*, et l'acte de jouer, le *playing*.

1.1 Le *game* : Qui dit jeu, dit règles

Qu'est-ce que le jeu ? Plusieurs définitions proposées par les théoriciens s'intéressant à l'aspect psychologique et social du jeu regroupent certains éléments comme le plaisir et l'excitation éprouvés par le joueur, « la communauté du jeu⁵ » la participation d'autrui, le jouet, le résultat et les règles. Voici la définition que propose Johan Huizinga dans son essai *Homo ludens* :

⁴ Johan Huizinga, *Homo ludens – essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. « TEL », 1951, p. 15.

⁵ Eugen Fink, « Pour une ontologie du jeu », *L'art et le jeu*, Jean Wahl (dir.), Neuchâtel, Éditions de la Baconnière, coll. « Être et penser, cahier philosophique – Deucalion », 1957, p. 96.

Une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.⁶

Quelques années plus tard, Roger Caillois reprend les principaux éléments du jeu proposés par Huizinga en les posant comme critères inhérents à l'acte ludique. Il définit alors le jeu comme une activité « libre », « séparée », « incertaine », « improductive », « réglée » et « fictive »⁷. De même, il divise le jeu en quatre grandes familles : l'*agôn*, qui regroupe les jeux de compétition ; l'*alea*, où le jeu relève non pas du joueur, mais de la chance et du hasard ; la *mimicry*, basée sur l'illusion et le simulacre, et l'*ilinx*, qui repose sur la poursuite du vertige.⁸ À ceci s'ajoutent deux pôles antagonistes représentant les manières de jouer, soit le *ludus* et la *paidia*. Le premier se rapporte davantage au jeu en tant que *game*, soit le « goût d'inventer des règles et de s'y plier obstinément »⁹. À l'opposé, la *paidia* se caractérise par une liberté dans l'acte de jouer, un sentiment de spontanéité, d'exubérance, « d'improvisation et d'allégresse »¹⁰ qui touche de près le *playing*.¹¹

La définition de Huizinga donnée précédemment semble l'une des plus complètes en ce qui concerne le jeu comme *game* puisqu'elle reprend les caractéristiques essentielles du jeu et porte une attention particulière à la notion de règle, qui est combien importante puisqu'elle précise les limites du jeu, du temps et du lieu dans lequel celui-ci doit se dérouler, ainsi que le protocole à suivre pour son bon

⁶ Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 35.

⁷ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes – Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1967, p. 42-43.

⁸ *Ibid.*, p. 92.

⁹ *Ibid.*, p. 78.

¹⁰ *Ibid.*, p. 75.

¹¹ Voir Annexe I : *La classification des jeux*, p. 145.

fonctionnement dans un groupe déterminé. Les règles deviennent alors le point central d'une réflexion sur les jeux, puisqu'elles le déterminent.

Le guide d'instruction

Pour Sophie Calle, les règles définissent non seulement le jeu, mais deviennent une véritable contrainte créatrice à laquelle elle se prête lors de la réalisation du coffret *Doubles-jeux*. S'étant déjà soumise à ses propres contraintes situationnelles pour l'écriture de cinq des sept opuscules¹² qui composent le coffret, ce n'est que lorsque Paul Auster porte un intérêt à ceux-ci que l'auteure développe l'idée d'un jeu d'obéissance entre elle, Paul Auster et son personnage de roman : Maria Turner.

C'est en 1992 que le jeu commence. Paul Auster publie aux éditions Actes Sud le roman *Léviathan*, dont le personnage principal – Maria Turner – agit de façon étrangement similaire à Sophie Calle.

Maria était une artiste, et pourtant son activité n'avait rien à voir avec la création artistique de ce qu'on appelle en général des œuvres d'art. Certains la disaient photographe, d'autres la qualifiaient de conceptualiste, d'autres encore voyaient en elle un écrivain, mais aucune de ces descriptions ne convenait et tout bien considéré je pense qu'il était impossible de la ranger dans une case. Son travail était trop fou pour cela, trop singulier, trop personnel pour être perçu comme appartenant à une technique ou à une discipline particulière. Des idées s'imposaient à elle, elle menait à bien ses projets, des réalisations concrètes pouvaient être exposées dans des galeries, mais cette activité naissait moins d'un désir de création artistique que du besoin de céder à ses obsessions, de vivre sa vie exactement comme elle l'entendait.¹³

En effet, derrière le personnage de Maria, nous retrouvons facilement celui de Sophie Calle par des caractéristiques essentielles de son œuvre et de sa personnalité. L'écrivain américain a donc emprunté certains rituels et certaines actions relatées dans les travaux

¹² Parmi les cinq ouvrages, on compte *Le rituel d'anniversaire*, *Les panoplies*, *À suivre...*, *L'hôtel* et *Le carnet d'adresses*.

¹³ Sophie Calle, *De l'obéissance*, livre I du coffret *Doubles-jeux*, extrait du roman *Léviathan*, Arles, Actes Sud, 1998, p. 84.

déjà écrits de Calle, soit les cinq opuscules mentionnés précédemment, pour former son personnage. Durant une dizaine de pages du roman *Léviathan*, Sophie Calle est en quelque sorte « fictionnalisée » par le personnage de Maria, dont la vie est influencée par celle de Calle :

Dans le livre *Léviathan*, paru aux éditions Actes Sud, l'auteur, Paul Auster, me remercie de l'avoir autorisé à mêler la réalité à la fiction. Il s'est en effet servi de certains épisodes de ma vie pour créer, entre les pages 84 et 95 de son récit, un personnage de fiction nommé Maria, qui ensuite me quitte pour vivre sa propre histoire.¹⁴

Par ailleurs, Paul Auster a attribué quelques rituels imaginaires à son personnage, rituels excentriques certes, mais nullement inspirés de ceux adoptés par Sophie Calle dans les ouvrages précédemment écrits : « Dans *Léviathan*, Maria se soumet aux mêmes rituels que moi. Mais Paul Auster a glissé dans le portrait de son personnage des règles du jeu de son invention.¹⁵ » Ces rites inventés prennent deux formes distinctes qui se rapprochent on ne peut plus des jeux de l'OuLiPo, mouvement avec lequel des rapprochements seront proposés au chapitre III¹⁶. Il y a d'une part les « repas chromatiques », où le personnage se limite à des aliments d'une seule couleur dans la journée, et, d'autre part, les journées sous le signe d'une lettre de l'alphabet, telle que le *b*, le *c* ou le *w*. Les rituels de Maria, qui se présentent sous forme de compulsions ludiques, vont inspirer Sophie Calle : « Séduite par ce double, j'ai décidé de jouer avec le roman de Paul Auster et de mêler, à mon tour et à ma façon, réalité et fiction.¹⁷ » Un nouveau jeu émerge alors – Calle se soumet aux pratiques de Maria – et constituera le livre I de *Doubles-jeux : De l'obéissance*.

¹⁴ Sophie Calle, *Doubles-jeux*, exergue « La règle du jeu » (n. p.) à chacun des sept opuscules : I. *De l'obéissance* ; II. *Le rituel d'anniversaire* ; III. *Les panoplies* ; IV. *À suivre...* ; V. *L'hôtel* ; VI. *Le carnet d'adresses* ; VII. *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi*, Arles, Actes Sud, 1998.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Dans la section : « L'intertextualité sous toutes ses formes ; Coprésence d'auteurs ».

¹⁷ Sophie Calle, *Doubles-jeux*, exergue « La règle du jeu » (n. p.), *op. cit.*

Après s'être approprié les rituels du personnage de Maria Turner, Sophie Calle souhaite approfondir davantage le jeu. Elle demande alors à Paul Auster de créer un personnage auquel elle se soumettrait entièrement :

Puisque de *Léviathan* Paul Auster m'a prise comme sujet, j'ai imaginé d'inverser les rôles, en le prenant comme auteur de mes actes. Je lui ai demandé d'inventer un personnage de fiction auquel je m'efforcerais de ressembler : j'ai en quelque sorte offert à Paul Auster de faire de moi ce qu'il voulait, et ce, pendant une période d'un an maximum. Il objecta qu'il ne souhaitait pas assumer la responsabilité de ce qui pourrait advenir alors que j'obéirais au scénario qu'il avait créé pour moi. Il a préféré m'envoyer des *Instructions personnelles pour Sophie Calle afin d'améliorer la vie à New York (parce qu'elle me l'a demandé...)*¹⁸

Paul Auster fournira un manuel d'instruction à l'artiste qui devra suivre les directives à la lettre. Ainsi Calle, tout en jouant, se réapproprie son personnage, volé en quelque sorte par Auster dans *Léviathan*, et force Auster à entrer dans son livre. Ce projet sera signé par les deux auteurs et s'intitulera *Gotham Handbook – New York, mode d'emploi*, livre VII du coffret.

Voilà donc les sept opuscules qui forment le coffret *Doubles-jeux*. Ceux-ci commencent tous par « La règle du jeu » qui occupe une double page avant la page de titre.¹⁹ La règle explique aux lecteurs les trois « cas d'espèce²⁰ » qui constituent le jeu entre Sophie Calle, Paul Auster et Maria Turner :

1. La vie de Maria et comment elle a influencé celle de Sophie Calle (livre I)
2. La vie de Sophie Calle et comment elle a influencé celle de Maria (livre II, III, IV, V, VI)
3. Une des nombreuses façons de mêler la fiction à la réalité, ou comment tenter de devenir un personnage de roman (livre VII)²¹

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Voir Annexe II : « La règle du jeu », p. 146.

²⁰ Yves-Alain Bois, « La tigresse de papier », *Sophie Calle, M'as-tu vue*, Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions du Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 34.

²¹ Sophie Calle, *Doubles-jeux*, exergue « La règle du jeu » (n. p.), *op. cit.*

Ces trois précisions placées délibérément au début de chacun des livres montrent l'importance qu'accorde Sophie Calle aux règles qui déterminent son jeu. De fait, ressort de ces trois lignes de conduite l'engagement de chacun à jouer avec l'autre. « Le jeu est institué et lié par un engagement, il est limité en ce qui concerne la modification arbitraire d'une action quelconque, il n'est pas entièrement libre. Il n'y a pas de jeu sans engagement établi et accepté.²² » Même si les engagements et les règles ne sont pas irrévocables durant la partie, ils doivent être fixés tout au début, afin que chaque joueur connaisse le déroulement du jeu.

La reprise des règles

Afin de bien illustrer les trois principales règles du jeu au lecteur, Sophie Calle insère en fac-similé dans le premier livre du coffret l'extrait de *Léviathan* où figurent certains de ses faits et gestes. Elle prend soin de bien regrouper les lignes qui se rapportent à ses actions en les encerclant d'un trait rouge et en y estampant le numéro du livre auquel ils se rapportent dans le coffret.²³ En faisant ceci, elle reprend pour son propre livre le texte d'Auster.²⁴ De plus, l'artiste rature certains éléments du texte de Paul Auster et apporte les corrections nécessaires dans la marge, de sorte que le lecteur est mis en situation de savoir ce qui relève de la réalité callienne et ce qui a été détourné vers la fiction. Les règles du jeu sont alors présentées au lecteur et bien illustrées par le palimpseste qui rappelle les deux premiers « cas d'espèce », soit l'influence de Calle sur Maria et l'influence de Maria sur Calle.

À la fin de l'extrait, Sophie Calle inscrit en rouge : « Au revoir Maria ... ». C'est à cet instant précis que les deux personnages se séparent. Maria quitte Calle pour vivre

²² Eugen Fink, *loc. cit.*, p. 96.

²³ Voir Annexe III : *Extrait de Léviathan*, p. 147-148.

²⁴ Nous reviendrons sur la notion d'intertextualité et de palimpseste au chapitre III dans la section : « L'intertextualité sous toutes ses formes ».

sa propre vie, tandis que Calle congédie Maria afin de devenir elle-même le personnage d'un roman. En enlevant Maria du jeu, Calle devient le « jouet » principal de Paul Auster, son nouveau personnage de fiction qui donnera lieu au livre VII. C'est donc tout le contenu de *Doubles-jeux* que dévoile l'extrait de *Léviathan* mis pour prologue dans *De l'obéissance* et qui reprend, sous une forme plus détaillée, « La règle du jeu » mise en exergue.

Obéir au jeu

Si nous observons plus attentivement l'œuvre complète de Sophie Calle, nous verrons que le ludisme était présent dans ses œuvres bien avant le coffret *Doubles-jeux*. Pour créer de nouvelles œuvres et parvenir à ses fins, Sophie Calle « se fixe ses propres règles et se construit des espaces bien délimités à l'intérieur desquels elle peut donner libre cours à ses obsessions. Autrement dit, elle se construit un espace ludique²⁵ » qui correspond parfaitement à la définition qu'en donne Roger Caillois dans *Les hommes et les jeux*. Caillois précise que « le domaine du jeu est un univers réservé, clos, protégé. [...] Les lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire sont remplacées, dans cet espace défini et pour ce temps donné, par des règles arbitraires, irrécusables, qu'il faut accepter comme telles et qui président au déroulement correct de la partie.²⁶ » La quasi-totalité des œuvres calliennes sont des situations construites, parfaitement délimitées et organisées par l'auteure, et qui revêtent l'apparence d'un jeu par l'univers ludique qui est créé et les règles qui y sont imposées. Le jeu devient alors une posture que l'artiste choisit d'adopter, en se donnant un but et des contraintes.

²⁵ Mirjam Broger, *No sex last night de Sophie Calle : Du Je au jeu – de l'intimité à la fiction*, mémoire de maîtrise, Sorbonne Nouvelle, Université Paris III, 1998, p. 76.

²⁶ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 38.

La performance par la contrainte

C'est dans l'espace de la galerie et du musée que Calle instaure son envie de jouer. Dès sa première réalisation exposée, *Les dormeurs*, Sophie Calle crée un univers de jeu où tous les éléments mentionnés par Huizinga et Caillois sont présents.

Ma chambre devait devenir un espace constamment occupé pendant huit jours, les dormeurs s'y succédant à intervalles réguliers. Vingt-neuf personnes ont accepté de venir dormir. [...] L'occupation du lit a commencé le dimanche 1er avril à 17 heures et s'est terminée le lundi 9 avril à 10 heures. [...] Une literie propre était à disposition. Je posais quelques questions à ceux qui s'y prêtaient. [...] Je prenais des photographies toutes les heures. Je regardais dormir mes hôtes.²⁷

Nous retrouvons un espace clos, où se déroule une activité volontaire dans un laps de temps délimité. Cette activité comprend plusieurs règles qui occasionnent certaines tensions et joies chez les participants qui se doivent d'obéir.

Or, il en est tout autrement pour le coffret *Doubles-jeux*. Ce ne sont pas les participants qui doivent se soumettre aux règles de Sophie Calle, mais bien l'auteure elle-même. « [E]lle se [crée] un ensemble de lois terribles pour se contraindre elle-même à de vaines soumissions, qui ne sont que les servitudes de son art. L'œuvre s'identifie, dès lors, à ces contraintes rituelles auxquelles elle s'impose d'obéir comme à une étiquette de rédemption.²⁸ » Dans *De l'obéissance*, l'artiste se soumet aux rituels de Maria Turner. Lors du régime chromatique, Sophie Calle essaye de se substituer au personnage de Paul Auster : « Pour faire « comme Maria », durant la semaine du 8 au 14 décembre 1997, j'ai mangé orange le lundi, rouge le mardi, blanc le mercredi et vert le jeudi.²⁹ » Cependant, Paul Auster omet quelques informations concernant la couleur assignée aux autres journées de la semaine. Sophie Calle prend alors l'initiative de terminer le jeu selon ses règles, règles qui doivent cependant aller dans le même sens

²⁷ Sophie Calle, *Les dormeurs*, Arles, Actes Sud, 2000, p. 10-11.

²⁸ Jean-Michel Ribettes, « C Comme Calle », *Beaux Arts*, n° 172, septembre 1998, p. 50.

²⁹ Sophie Calle, « Le régime chromatique », *De l'obéissance*, livre I du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 23.

que celle instaurée par l'écrivain : « ayant laissé quartier libre à son personnage les autres jours, j'attribue au vendredi la couleur jaune et au samedi la couleur rose. Quant au dimanche, je choisis de le destiner à l'éventail des couleurs, mettant à la disposition de six invités l'ensemble des menus testés durant la semaine.³⁰ » L'artiste doit alors obéir aux règles prescrites par Maria et par elle-même.

Lorsque Maria délaisse Sophie Calle à la fin de l'extrait *Léviathan*, l'artiste inverse le jeu, devenant elle-même personnage de roman. Dans le livre VII, *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi*, ce n'est plus Maria Turner, mais bien Paul Auster qui commande les agissements de Sophie Calle. À la demande de celle-ci, il lui dicte cinq façons d'agir dans le but « d'embellir la vie à New York³¹ ». Elle doit donc sourire aux passants, parler à des inconnus, donner de la nourriture aux mendiants et aux sans-abri et adopter un lieu public. À tout ceci, Sophie Calle répond : « j'ai le devoir d'obéir. C'est le jeu, je dois me soumettre.³² »

À l'inverse des deux positions précédentes, les autres livres qui composent le coffret sont tous sous la gouverne de Calle, qui se soumet de son plein gré à certains jeux et rituels dont elle a elle-même inventé les règles. Elle tente d'y obéir le plus strictement possible durant une période allouée. Nous parlons alors d'une obéissance consentie et totalement maîtrisée :

Récusant la passivité, qui retranche le sujet des significations de sa propre existence, l'artiste choisit une obéissance consentie, à laquelle elle se condamne elle-même. [...] elle se créera un ensemble de lois terribles pour se contraindre elle-même à de vaines soumissions, qui ne sont que des servitudes de son art. L'œuvre s'identifie, dès lors, à ces contraintes rituelles auxquelles elle s'impose d'obéir comme à une étiquette de rédemption.³³

³⁰ *Idem.*

³¹ Sophie Calle, *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi*, livre VII du coffret *Doubles-jeux*, *op. cit.*, p. 10.

³² *Ibid.*, p. 17.

³³ Jean-Michel Ribettes, *loc.cit.*, p. 50.

Au début de chacun des opuscules apparaît, écrite en rouge, l'élaboration de la performance. L'auteure y précise le but et le fonctionnement de l'activité. Dans le livre V du coffret, *L'hôtel*, Sophie Calle décide de se faire engager comme femme de chambre dans un hôtel vénitien afin d'examiner, de fouiller les chambres des voyageurs. Le début du jeu : « Le lundi 16 février 1981³⁴ ». La règle : « examin[er] les effets personnels des voyageurs, les signes de l'installation provisoire de certains clients, leur succession dans une même chambre. [Observer] par le détail des vies qui me rest[ent] étrangères³⁵ ». Le jeu prend fin le « vendredi 6 mars 1981³⁶ ». La temporalité est très présente dans le rapport au jeu de l'artiste, puisqu'elle en détermine le début et la fin. Sophie Calle se contraint donc à suivre un protocole, à performer selon certains dispositifs établis à l'avance et c'est sous cette coercition paradoxalement voulue et contrôlée que l'œuvre se construit.

Le maître du jeu

Si Sophie Calle invente elle-même le jeu dans lequel elle désire jouer, si elle décide des règles auxquelles elle veut bien se soumettre et si ce n'est que l'artiste qui a le pouvoir de décision lors de la partie, Sophie Calle est alors elle-même le Maître du Jeu. Ce dernier a un statut très particulier puisqu'il est chargé de la gestion des règles et de l'univers dans lequel se déroule le jeu. Il peut apporter certaines modifications en faisant intervenir de nouveaux éléments dans l'action après l'évaluation de la situation.³⁷ Ainsi, le Maître de Jeu

est à la fois l'arbitre et le conteur de l'histoire. C'est lui qui propose une « mission » aux joueurs, par l'intermédiaire de leurs personnages [ici le joueur et les personnages sont Sophie Calle]. Il décrit la situation dans laquelle ils se

³⁴ Sophie Calle, *L'hôtel*, livre V du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 9.

³⁵ *Idem.*

³⁶ *Idem.*

³⁷ Vincent Chouzenoux, *Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 2002, p. 41-42.

trouvent, décide de la réussite ou non de leurs actions [...] et décrit la situation nouvelle qui en résulte. Il gère ainsi le cadre de l'aventure.³⁸

Cette définition du Maître de Jeu colle parfaitement au rôle dont se charge Sophie Calle dans *Doubles-jeux*. L'artiste se conçoit comme le maître absolu, elle décide des règles et obéit à celles-ci, les modifiant au fil de l'aventure si le besoin s'en fait sentir.

Lors du régime chromatique, Sophie Calle termine le menu de Paul Auster par souci que celui-ci soit complet :

LUNDI : ORANGE
Paul Auster ayant oublié
de mentionner la boisson, je me permets
de compléter son menu avec du :
Jus d'orange

MARDI : ROUGE
Menu que je complète ainsi :
Poivrons rouges grillés
Lalande-de-Pomerol,
Domaine de Viaud, 1990

MERCREDI : BLANC
Menu que je complète [...] :
Riz blanc
*Lait*³⁹

C'est en tant que propriétaire et dépositaire des règles que l'auteure peut apporter ces quelques modifications au menu, et ce, dans le but d'agrémenter le jeu, de lui permettre de se poursuivre.

Ce même processus se trouve dans *Le rituel d'anniversaire*. Inquiète d'être oubliée le jour de son anniversaire, Sophie Calle invente un rituel auquel elle tentera d'obéir : « J'ai pris en 1980 la décision d'inviter tous les ans, le 9 octobre si possible, un

³⁸ Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 2006, p. 57.

³⁹ Sophie Calle, « Le régime chromatique », *De l'obéissance*, livre I du coffret *Doubles-jeux op. cit.*, p. 25, 27, 29.

nombre de convives équivalant à mon nombre d'années.⁴⁰ » Or l'artiste ne pourra se soumettre à ce rituel chaque année. En 1986, ne pouvant célébrer la journée de sa naissance, Sophie Calle décide de « reporter le rituel à une date ultérieure. [Elle a] choisi le 27 mai, et [elle a] donc prétendu être née ce jour-là. [...] Le repas s'est donc déroulé à New York à une fausse date⁴¹ ». Elle retarde la cérémonie de quelques mois afin que la date lui convienne davantage. De fait, elle respecte l'entente de départ, soit de célébrer une fois l'an son anniversaire, en se permettant néanmoins de modifier quelques règles - ici la journée de festivité - par souci de ne pas déroger totalement au jeu auquel elle s'est prêtée. En 1992, Sophie Calle utilise à nouveau le pouvoir du Maître de Jeu : « Mon éloignement ne me permettant pas d'organiser un repas d'anniversaire conforme à la règle du jeu, j'ai opté pour un dispositif restreint. Le repas a eu lieu à San Francisco, à douze, et sans inconnu.⁴² » La célébrée organise le repas imposé au début du livre, seulement le nombre d'invités a été changé et la présence de l'inconnu a été supprimée.

En changeant ainsi les règles du jeu durant la partie, Sophie Calle construit l'histoire en imposant un certain protocole à suivre, protocole dont les règlements peuvent être détournés uniquement par elle et à son profit.

Le dépassement des règles

La soumission à certaines contraintes permet à Sophie Calle d'élaborer un canevas dont elle tire profit dans l'art. Mais lorsque l'on parle de règle ou d'obéissance, n'appelle-t-on pas nécessairement la transgression que la position de Maître de Jeu permet en quelque sorte ? Si la performance par la contrainte est un moyen assuré de créer une œuvre, la transgression de ces contraintes est tout aussi efficace. À plusieurs reprises Sophie Calle dépasse les règles qui lui sont imposées, et ce, à deux niveaux. Tout

⁴⁰ Sophie Calle, *Le rituel d'anniversaire*, livre II du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 11.

⁴¹ *Ibid.*, « 1986 », p. 39.

⁴² *Ibid.*, « 1992 », p. 53.

d'abord, ne modifiant plus seulement les règles du jeu, elle désobéit radicalement aux ordres dictés par Maria, par Paul Auster et par elle-même. Ensuite, elle transgresse le code moral, bafouant les limites du civisme, de la dignité et de la décence, portant par le fait même atteinte à la vie privée de certains individus qui n'ont pas demandé à jouer le jeu. En agissant ainsi, Calle passe de Maître de Jeu à « tricheuse ».

La désobéissance

Le Maître de Jeu est celui qui a un contrôle presque total sur la gestion des règles, ce qui ne l'empêche pas, dans certains cas, et particulièrement ici, de « tricher ». Si Calle aime obéir, elle aime tout autant désobéir, car enfreindre les règles fait partie de son jeu. Après avoir complété le menu chromatique dans *De l'obéissance*, Sophie Calle le transgresse. Durant la journée blanche de mercredi, l'auteure « complète et transgresse la couleur jaune des pommes de terre ne [lui] convenant pas : *Riz blanc*⁴³ ». Ici, le non-respect du menu imposé par Maria et Paul Auster se fait dans l'unique but de respecter la couleur attribuée à la journée. Elle viole la règle dans l'intention de lui obéir inconditionnellement, mais à « sa façon ».

Cependant, la transgression des règles dans *Le rituel d'anniversaire* et dans *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi* est d'une tout autre portée. Sophie Calle déroge aux contraintes, car elle ne peut réussir à s'y soumettre complètement. À la fin de son expérience à New York, l'artiste offre un sandwich à un homme prénommé Miguel Angel. Celui-ci entame avec elle une conversation des plus ennuyeuses. N'ayant encore jamais désobéi aux règles de Paul Auster, Calle décide d'intervenir dans le jeu :

Au bout d'un quart d'heure, je commence à trouver que la conversation a suffisamment duré. Il ne semble pas partager ma lassitude. Je me rappelle les mots de Paul : "Essaie de faire durer ces conversations aussi longtemps que tu pourras", mais ils ne me font

⁴³ Sophie Calle, « Le régime chromatique », *De l'obéissance*, livre I du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 29.

aucun effet. Je décide donc de désobéir : je l'interromps et je m'éloigne prestement.⁴⁴

Le manquement aux règles s'effectue alors dans un tout autre but, celui de « tricher ». Calle désobéit pour améliorer le jeu et le plaisir qu'il procure. C'est ce qui arrive au jeu lorsque « la cloison rigoureuse qui sépare leurs règles idéales des lois diffuses et insidieuses de l'existence quotidienne, perd sa netteté nécessaire⁴⁵ » ; le jeu est alors corrompu.

On retrouve cette même forme de désobéissance dans *Le rituel d'anniversaire*. Alors que Calle précise qu'elle célébrera tous les ans son anniversaire et qu'elle n'utilisera pas les cadeaux qui lui seront offerts, elle s'empresse, dès la première année, de déroger à sa propre règle. Un invité, Jean-Marc Bustamante, lui envoie un télégramme disant qu'il ne pourra être présent à la fête. Figurant parmi la liste des cadeaux, Sophie Calle inscrit dans « Remarques » : « Le dépit l'ayant emporté sur la conscience professionnelle, le télégramme a été détruit.⁴⁶ » L'artiste contrevient alors à la règle de garder intacts tous les cadeaux en guise de preuve d'affection. L'inexécution de cette règle est récurrente dans ce rituel. En 1981, 1982, 1983 et 1990, l'auteure reçoit des appareils électriques, tels qu'une machine à laver, une cuisinière, un radiateur électrique et un réfrigérateur / congélateur. Elle précise qu'elle les utilisera immédiatement : « En raison de [leur] irrésistible utilité, [ils sont] représenté[s] par un livret de confiance Darty.⁴⁷ » De plus, l'artiste utilisera l'argent qui lui a été offert, fera usage du bon pour le séjour à la montagne, mangera la fricassée de langouste et plantera les cyprès dans le jardin près de l'ours en mousse qui lui a également été donné. Certains cadeaux comme le disque de Carmen, les bottines, le magnétoscope et

⁴⁴ Sophie Calle, *Gotham Handbook*. New York, *mode d'emploi*, livre VII du coffret *Doubles-jeux* op. cit., p. 81.

⁴⁵ Roger Caillois, op. cit., p. 101-102.

⁴⁶ Sophie Calle, *Le rituel d'anniversaire*, « 1980 », livre II du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 16.

⁴⁷ *Ibid.*, « 1981 », « 1982 », « 1983 », « 1990 », p. 19, 23, 27, 49.

le téléviseur seront utilisés sur le champ et remis dans l'armoire à souvenirs après leur utilisation, tandis que d'autres seront consommés partiellement. Calle garde une partie du cadeau comme preuve. Elle boira alors onze des douze bouteilles de vin et mangera cinq chocolats de la boîte. La désobéissance crée donc une certaine distraction quant à la présentation très classificatoire et enraie par le fait même la monotonie qui pourrait vite s'installer entre les lignes énumératives. De plus, connaissant les règles du jeu, les joueurs (invités) peuvent prendre part au jeu en déjouant celui de l'artiste. En donnant des appareils électroménagers à sa fille, la mère de Sophie Calle déjoue les règles et joue ainsi davantage avec sa fille : « En m'offrant ce[s] cadeau[x], ma mère, astucieuse, a su triompher du rituel.⁴⁸ » Enfreindre et transgresser les règles fait donc partie du jeu. Or l'inconduite de Sophie Calle va non seulement dans le dépassement des règles établies, mais se poursuit dans la violation de certaines lois.

Les dérogations sociales

L'art contemporain transgresse fréquemment les frontières de l'art, du musée ou de l'authenticité, mais avec Sophie Calle, on dépasse ceux de la morale et de la vie commune. Lorsque Paul Auster donne ses « instructions personnelles » pour améliorer la vie de l'artiste à New York, ceux-ci « vont radicalement à l'encontre de ces codes innombrables qu'observent les inconnus dans l'espace public. [...] Sophie Calle viole en quelque sorte la pertinence des situations partagées : empiètements et exhibitions déstabilisent la répartition des ordres de l'espace urbain.⁴⁹ » Dès notre plus jeune âge, nos parents insèrent dans notre éducation quelques-uns des codes de la vie : ne pas parler à un étranger, ne rien accepter d'une personne que l'on ne connaît pas, ne pas

⁴⁸ *Ibid.*, « 1981 », p. 20.

⁴⁹ Anne Sauvageot, *Sophie Calle, l'art caméléon*, Paris, PUF, 2007, p. 67.

s'approprier quelque chose qui ne nous appartient pas. Dans *Gotham Handbook*, ce sont toutes ces normes enfreintes qui deviennent l'acte créateur en lui-même.

La transgression se fait également du côté de l'intime, du non-respect de la vie privée. Que ce soit avec « Suite vénitienne », *L'hôtel* ou *Le carnet d'adresses*, Sophie Calle s'est faite spécialiste dans le dévoilement de l'intimité des gens anonymes. Toutefois, ce dévoilement dépasse quelquefois les limites de la morale et met à l'épreuve le respect de la personne humaine : « De la mise en jeu du respect de sa propre personne à la mise en jeu du respect de la personne d'autrui : il y a là une frontière entre éthique et morale, transgression des valeurs de civilisation et agression contre autrui, indignation verbale et condamnation juridique.⁵⁰ » Dans les trois opuscules mentionnés ci-haut, Sophie Calle joue sur cette frontière qui transgresse la transgression et franchit les bornes de la vie privée. Lorsqu'elle se fait engager comme femme de chambre dans l'unique but d'espionner les voyageurs dans leur espace intime, Sophie Calle viole la vie privée de ceux-ci. Elle photographie leurs effets personnels, examine les déchets qui se trouvent dans la poubelle, relate le contenu des valises, écoute les conversations à travers les portes et va même jusqu'à lire leur journal intime. Elle dépasse alors la limite du privé pour le rendre public. Or, « l'artiste qui œuvre sur ce type de frontières s'engage dans un espace d'hétéronomie, où les conséquences de son geste ont toutes chances, sinon de lui échapper, du moins de déborder de la sphère autonomisée de la création artistique, où l'intention initiale ne vise pas forcément une transgression d'ordre moral.⁵¹ » Lorsque Sophie Calle file Henri B. jusqu'à Venise, elle ne souhaite en aucun temps porter atteinte à sa personne. Elle ne veut que le suivre, s'approprier son trajet. Autrui ici n'est qu'un prétexte à la réalisation de l'artiste ; réalisation d'une situation par la transgression. Cependant, si ces jeux relèvent presque

⁵⁰ Nathalie Heinich, *op. cit.*, p. 153.

⁵¹ *Ibid.*, p. 146.

du délit, c'est parce que l'artiste construit son espace ludique dans l'intimité des autres, elle pénètre illicitement dans leur vie privée sans que ceux-ci aient accepté de se livrer au jeu, sans même qu'ils connaissent l'existence du jeu.

Dans cette même optique, où les transgressions sociales font partie intégrante de l'art contemporain, on retrouve les atteintes à la vie privée. Comme nous venons de le mentionner, les photographies de Sophie Calle touchent l'intimité d'autrui : « la plupart de ses propositions se tiennent à la limite de l'infraction, entre la transgression des frontières morales stigmatisant le viol de la vie privée et la transgression des frontières juridiques condamnant son exposition dans l'espace public.⁵² » Le livre VI du coffret, *Le carnet d'adresses*, expose parfaitement cette limite de l'atteinte à la vie privée. Après avoir trouvé un carnet d'adresses, Sophie Calle publie dans *Libération* un feuillet intitulé « L'Homme au carnet ». Elle y relate ses entretiens avec les personnes rencontrées. Ainsi, le possesseur du carnet se serait vite reconnu à travers les descriptions de ses compères. « Pour basculer de l'immoralité à l'illégalité, il suffit que la victime soit clairement identifiable, et qu'elle porte plainte.⁵³ » Ici, la victime est identifiable, mais n'aurait toutefois pas porté plainte. L'homme aurait préféré répliquer par une lettre publiée dans le même journal, où il protestait contre l'intrusion dans sa vie privée. Voyant la limite à ne pas franchir, Sophie Calle se serait restreinte à ne publier que la description sommaire du carnet et un résumé de tous les entretiens qu'elle a eus avec les amis de l'homme au carnet. C'est pourquoi elle précise à la fin du livre :

En conséquence, et parce que l'auteur garantit que son manuscrit ne contient rien qui puisse tomber sous le coup des lois relatives à la diffamation, l'atteinte aux bonnes mœurs... et garantit l'éditeur contre tout trouble, revendication ou éviction quelconques qui pourraient porter atteinte à la jouissance entière et libre de l'autorisation consentie*, il manque le corps de ce récit.⁵⁴

⁵² *Ibid.*, p. 164.

⁵³ *Idem.*

⁵⁴ Sophie Calle, *Le carnet d'adresses*, livre VI du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 19.

*Extrait d'un contrat des éditions Actes Sud

En s'attaquant ainsi à la dignité et à la vie privée d'autrui, tant par la narration que par la photographie, Sophie Calle met en scène qu'elle joue avec la limite des concepts juridiques et montre qu'elle transgresse certaines règles morales qui se retrouvent en plein cœur du débat de l'art contemporain. « [Ceci] est exemplaire d'une certaine tendance de l'art contemporain qui porte en elle, par définition, l'éventualité du rejet, grâce à ce travail d'exploration des limites d'acceptabilité, ce jeu avec les frontières de ce qui peut ou ne peut pas être reçu comme œuvre d'art, et par les institutions artistiques, et par le public.⁵⁵ » Dans le cas de notre artiste, le champ des limites est beaucoup plus vaste, puisque son jeu se déploie jusqu'à l'art de la performance, impliquant ainsi son corps et celui des autres.

1.2 Le *playing* : La mise en scène du jeu par la performance

Loin d'être analogue à la notion de *game*, cette nouvelle perspective du jeu s'apparente davantage à la conception catégorielle de Caillois que nous avons vue précédemment. Notre analyse du « faire-semblant » callien se concentrera sur les notions de l'*alea* – avec la chance et le hasard – et de la *mimicry* – par le biais du simulacre et de l'illusion. Nous aborderons également la *paidia*, qui se rapporte à l'improvisation et à l'allégresse, favorisant donc le jeu de la créativité en substituant l'aspect réglementaire du *game* par une libre improvisation, par une fiction spontanée.

Le *playing* se rapproche également de la définition donnée par Donald Woods Winnicott dans *Jeu et réalité, l'espace potentiel* où « jouer, [est] une expérience : toujours une expérience créative, une expérience qui se situe dans le continuum espace-temps, une forme fondamentale de la vie⁵⁶ ». Ainsi, l'expérience créative se déroulerait

⁵⁵ Nathalie Heinich, *op. cit.*, p. 172.

⁵⁶ Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. « NRF », 1971, p. 71.

dans un espace ludique, nommé « espace potentiel », sans toutefois être en rupture avec la vie courante comme le soutenaient Huizinga et Caillois. Cet espace potentiel permet au joueur de se placer en retrait de la réalité tout en continuant d'interagir avec celle-ci. Il adopte alors une attitude différente à l'égard de ce qu'il fait, ce qui lui permet de s'ouvrir à la créativité.⁵⁷ C'est à partir de cet espace que le joueur est libre de créer, de se créer et de se recréer, jouant ainsi son identité comme nous le verrons à la fin de ce chapitre. Mais pour que le joueur ait accès à cet espace potentiel nécessaire au jeu, il doit auparavant adopter une attitude ludique.

La théorie du jeu d'Henriot met en relation le *game* et le *playing*, car pour lui, le système de règles et l'espace, le terrain de jeu, ne permettent pas d'expliquer le processus ludique. Pour qu'il y ait jeu, le joueur doit avoir conscience du jeu. « Il y a jeu dès qu'un sujet adopte à l'égard de lui-même, des autres, de ce qu'il fait, de ce qu'il est, de ce qui est, une certaine attitude⁵⁸ ». Cette attitude ludique, préalable au jeu, se caractérise par trois états psychologiques. L'incertitude, « l[a] plus apparent[e] de toute conduite ludique [...] tient d'abord à la marge d'indétermination – réelle ou supposée – qui s'introduit dans le mécanisme du comportement et le rend, dans une certaine mesure, imprévisible.⁵⁹ » Ce caractère se rapproche grandement de la *paidia* de Caillois, où l'improvisation et la spontanéité sont de mise. Ensuite vient la duplicité qui se marque « par une sorte de recul et de décollement du sujet à l'égard de ce qu'il fait. Tout se passe comme s'il se dédoublait [...]. Il le fait en jouant ; il joue en le faisant. Il n'est plus seulement agent : il se sait acteur.⁶⁰ » On rejoint ici l'idée de la création d'une nouvelle identité dans l'espace potentiel émise par Winnicott. Enfin vient l'illusion, l'entrée dans le jeu. Dès le départ, le joueur doit avoir l'intention de « faire-semblant »,

⁵⁷ « C'est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif », Donald Woods Winnicott, *op. cit.*, p. 75.

⁵⁸ Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris, Synonyme – S.O.R, 1983, p. 80.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 81.

⁶⁰ *Ibid.*, p. 82.

de se prêter au jeu, car « jouer, c'est d'abord poser que l'on joue.⁶¹ ». Une fois l'attitude ludique adoptée, le joueur peut passer à l'acte ludique.⁶²

Le *playing* est donc une forme de jeu qui suppose un espace dit potentiel, où le joueur, devant l'improbabilité du déroulement, se contraint à la créativité. Il doit alors se prêter au jeu, « faire-semblant », endosser une nouvelle identité, se soumettre aux lois du hasard ; il devra performer. C'est ce que fait Calle. Elle transforme sans cesse le *game* en *playing*.

De la performance à la situation

Au XX^e siècle, et plus encore depuis les années soixante avec l'avènement de la libération sexuelle et le féminisme, le corps s'est affranchi des anciennes contraintes sociales et morales de la société. Les « luttes politiques ont placé le corps au cœur des débats culturels [et] ont profondément transformé son existence comme objet de pensée⁶³ ». Le corps a été alors repensé et est devenu un instrument de pratiques sociales, un corps organique, un corps subjectif, enfin, un corps matériel, exploité par plusieurs artistes et auteurs qui en font un objet de représentation. En prenant ainsi le corps comme médium artistique - celui-ci était jusqu'alors réservé au théâtre et à la danse - on voit apparaître une nouvelle forme d'art : l'art corporel ou le *Body art*. Ce courant regroupe un ensemble de pratiques artistiques où le corps devient l'objet d'une mise en scène, d'une *performance*. Ce terme – performance - apparaît dans les années 1970 et provient du verbe anglais *to perform* qui signifie : interpréter. « [I]l s'applique

⁶¹ *Ibid.*, p. 84.

⁶² Henriot distingue trois axes temporels à l'acte ludique : la magie (irréalisme), qui suppose que le joueur métamorphose en fiction la réalité, que l'univers imaginaire est réel, la lucidité (réalisme), où le joueur fait « comme si », et l'illusion (surréalisme), ce qui pousse le joueur à répéter le jeu, le plaisir suscité par l'illusion ludique. Or, dans le cadre de notre recherche, l'acte ludique nous intéresse moins. Nous allons davantage nous concentrer sur l'attitude ludique adoptée par Sophie Calle, attitude préalable au jeu, donc à la performance.

⁶³ Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine et Georges Vigarello (dir), *Histoire du corps*, vol. 3 : *Les mutations du regard : le XX^e siècle*, Paris, Seuil, 2006, p. 9.

très largement à toute manifestation artistique dans laquelle l'acte ou le geste de l'exécution a une valeur pour lui-même et donne lieu à une appréciation esthétique distincte.⁶⁴ »

Or, Sophie Calle adopte non seulement ce discours qui se rapproche de l'art corporel, mais tend également vers une expérimentation du quotidien, dont une place importante est réservée au hasard et à l'improvisation, soit respectivement l'*alea* et la *paidia* présentées par Caillois. Nous sommes donc devant un « art de l'expérience », expérience du corps et du geste, ou encore devant un art de l'expérimentation de la performance. Guy Scarpetta, dans son article intitulé « Sophie Calle, le jeu et la distance », déclare : « Le matériau de Sophie Calle, ce n'est ni le texte, ni la photographie, c'est la situation (tout à la fois délimitée, ordonnée, et comportant ses marges d'imprévisible) qu'elle provoque. [...] L'œuvre finale (l'« objet » exposé ou publié) [n'est] finalement rien d'autre que la trace de cette expérimentation, de ce jeu.⁶⁵ »⁶⁶

En ce sens, nous nous approchons grandement du terme de « situation » élaboré dans un article signé de l'*International lettriste* : « La poésie est dans la nouvelle forme des villes. Nous allons en construire de bouleversantes. La beauté nouvelle sera DE SITUATION, c'est-à-dire *provisoire* et vécue. »⁶⁷ Debord poursuit en disant : « La situation est ainsi faite pour être vécue par ses constructeurs [...]. Le rôle du 'public', sinon passif du moins figurant, doit y diminuer toujours, tandis qu'augmentera la part de ceux qui ne peuvent être appelés des acteurs mais, dans un sens nouveau du terme, des

⁶⁴ Cécile Camart, *Une esthétique de la fabulation et de la situation : Sophie Calle 1978-2007*, thèse de doctorat, Rennes, Université Rennes 2 Haute Bretagne, 2007, p. 113.

⁶⁵ Guy Scarpetta, « Sophie Calle, le jeu et la distance », *Art press*, n° 111, février 1987, p. 17.

⁶⁶ La parenthèse que fait Scarpetta, « (tout à la fois délimitée, ordonnée, et comportant ses marges d'imprévisible) » définit clairement la part de *game* et de *playing* sur lesquelles Calle bâtit ses performances.

⁶⁷ « Réponse à une enquête du groupe surréaliste belge », article signé par l'Internationale lettriste, paru tout d'abord dans le numéro spécial « La Carte d'après Nature », Bruxelles, janvier 1954 ; publié dans *Potlatch*, n° 5, 20 juillet 1954, puis repris dans *Guy Debord présente Potlatch. 1954-1957*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2000, éd. augm., p. 41-42, cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 85.

‘viveurs’.⁶⁸ » La dimension ludique que prennent les performances de Calle concorde par de nombreux aspects avec l’attitude situationniste. Tout d’abord, c’est « une action fictive, en dehors de la vie courante, qui trouve sa fin en elle-même et permet de construire une perfection temporaire et limitée, un ordre du monde à l’image de ses désirs, à l’intérieur du cadre fixé par les règles du jeu.⁶⁹ » De plus, l’art situationnel rejoint la théorie de Winnicott quant à l’espace potentiel. « Les situationnistes suggèrent que le jeu envahisse la vie entière, qu’il soit « l’expérimentation permanente de nouveautés ludiques ». ⁷⁰ » Calle semble s’inspirer de cette notion de « situation » dès ses débuts, puisque dans *Les dormeurs*, elle précise à la toute première page : « Provocation de situations arbitraires qui prennent la forme d’un rituel : Les dormeurs⁷¹ ». Néanmoins, ce sera avec les opuscules du coffret *Doubles-jeux* que l’artiste exploitera totalement l’art « situationnel ».

Dans *Doubles-jeux*, le travail de Sophie Calle consiste en grande partie à l’exposition de situations qu’elle crée et auxquelles elle participe. Que ce soient les filatures, l’espionnage dans les chambres d’hôtel ou les instructions données par Paul Auster pour embellir son passage à New York, les situations provoquées par Sophie Calle sont créées de deux façons, soit *a priori* ou *a posteriori*.

Provoquer les situations de jeu

La plupart des situations construites par Sophie Calle sont formées *a priori*, c’est-à-dire que l’artiste développe un scénario, un canevas « dans le but de provoquer ce qui peut

⁶⁸ Guy Debord, « Rapport sur la construction des situations et sur les conditions de l’organisation et de l’action comme tendance situationniste internationale. Révolution et contre-révolution dans la culture moderne », Annexe 2, dans *Internationale Situationniste* [1997], Paris, Librairie Arthème Fayard, 2001, éd. augm., p. 699, cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 85.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 105.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 106.

⁷¹ Sophie Calle, *Les dormeurs*, *op. cit.*, p. 9.

arriver⁷² ». En ce sens, l'œuvre créée devient une expérience, tout en tenant compte de la cause, de l'élément déclencheur qui a fait advenir cette situation. On retrouve ce processus situationnel, qui va de la cause à l'effet que l'expérience et la situation déterminent, dans quatre des sept opuscules du coffret.

D'abord, dans *Le rituel d'anniversaire*, Calle organise elle-même un souper où les convives sont obligés d'offrir un cadeau. En forçant ainsi les gens à jouer avec elle, elle provoque la suite des aventures, selon le présent offert. Ensuite, lorsque Calle offre une cravate à un étranger dans *Les panoplies*, « La garde-robe », elle insinue que celui-ci la portera. Elle déclenche donc une situation qui se poursuivra par l'achat de la chemise et d'un vêtement par an. Dans *De l'obéissance*, Calle se soumet au régime chromatique de Maria. Toutefois, puisqu'elle choisit de continuer le jeu pour terminer la semaine, elle fait arriver les situations. Elle choisit de nouvelles couleurs et invite, le dimanche, six personnes à manger chacun un repas d'une couleur de la semaine. En somme, Calle provoque la situation dans laquelle elle veut jouer et crée ainsi d'autres situations.

C'est toutefois dans *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi* que cette procédure est mise de l'avant. Lorsque Paul Auster rédige une liste de situations auxquelles l'artiste doit se soumettre dans la grande ville, celui-ci

incite Calle à franchir les limites vers un engagement plus prononcé en provoquant des situations qui engendrent un certain nombre de relations sociales avec des inconnus dans la rue. De surcroît, les échanges provoqués – verbaux, gestuels, matériels – ne sont plus seulement une partie de l'œuvre, mais constituent ici la matière même de l'œuvre.⁷³

Même si Auster instaure les règles de base et développe en quelque sorte l'espace potentiel dans lequel Calle devra performer, c'est elle qui provoque certaines situations

⁷² Cécile Camart, *op. cit.*, p. 127.

⁷³ *Ibid.*, p. 128.

en attente d'un résultat inconnu et dont elle ne peut prévoir l'issue. Ainsi, « le joueur se sent « maître » de ses créations [...] – le jeu devient une possibilité extrême⁷⁴ ».

Lorsque Sophie Calle obéit à la première instruction – SOURIRE – elle décide à qui elle adressera son sourire : « Premier sourire, un peu contraint, à un homme qui a réagi en pinçant les lèvres. Je devrais me conformer au conseil de Paul et ne sourire qu'aux femmes.⁷⁵ » En souriant ainsi à des personnes susceptibles de lui remettre son sourire en retour, elle agit de manière à faire arriver une situation qu'elle souhaite, qu'elle provoque. C'est dans cette même optique que les clauses deux et trois – PARLER À DES INCONNUS / DISTRIBUER DE LA NOURRITURE ET DES CIGARETTES À DES SANS-ABRI – prennent forme. Calle doit observer les gens dans la rue et déceler ceux qui prendront le temps de converser quelques minutes avec elle. Elle doit également aller vers les itinérants qui semblent avoir faim et ne pas attendre que l'un d'eux vienne lui quémander un sandwich. D'ailleurs, Calle corrobore l'idée qu'elle doit faire advenir de nouvelles circonstances après la première journée de l'expérience : « je ne suis pas censée attendre qu'on me réclame quelque chose ; c'est à moi de décider qui est dans le besoin.⁷⁶ » C'est à elle seule, en tant qu'« expérimentatrice » de la performance, d'entreprendre les démarches nécessaires à la réussite de l'expérience. Dans cet espace ludique, Calle contrôle le jeu tout en ne sachant pas quelle en sera l'issue.

Les instructions de Paul Auster s'agencent parfaitement à la définition de « situation » et à celle de l'art de la performance. Nous avons vu précédemment que la situation laisse peu de place au public passif. Il ne peut être simplement figurant. Les spectateurs sont davantage des participants, des « viveurs » au même titre que Sophie

⁷⁴ Eugen Fink, *loc. cit.*, p. 101.

⁷⁵ Sophie Calle, *Gotham Handbook*. New York, *mode d'emploi*, livre VII du coffret *Doubles-jeux*, *op. cit.*, p. 26.

⁷⁶ *Ibid.*, p. 30.

Calle. Les clauses du *Gotham Handbook* favorisent cette interaction humaine propre à l'art situationnel, elles demandent une participation active de la part des habitants de New York. Il est certain que plusieurs « participants » s'y refusent malgré eux, ne retournant pas le sourire de la performeuse, n'acceptant pas les sandwiches et les cigarettes ou même d'entretenir la conversation. Cependant, avec la quatrième clause de Paul Auster - ADOPTER UN LIEU PUBLIC -, Sophie Calle déjoue les passants qui refusaient de coopérer. En choisissant d'investir et d'agrémenter une cabine téléphonique sur le coin d'une rue, Calle impose d'une certaine manière la participation de la population. En effet, le choix de l'artiste présuppose d'ores et déjà l'interaction entre deux individus. Chaque personne qui tentera de communiquer avec une autre par le biais de la téléphonie prendra part inconsciemment à l'expérience. Outre l'utilité première de la cabine, l'aménagement réalisé par Calle permet d'attirer d'autres participants. Après avoir nettoyé le lieu choisi, l'instigatrice y place deux chaises pliantes rattachées par des chaînes, « six blocs-notes, six crayons, un miroir, un tube de colle, [...] un bouquet de roses rouges, sept cartes postales, un calendrier, [...] et un exemplaire du dernier numéro de *Glamour Magazine*.⁷⁷ » Au fil de l'aventure, Calle y ajoutera un magnétophone afin d'enregistrer les conversations, des breuvages et des croustilles, des cigarettes, une feuille de commentaires, etc. Prises individuellement ou dans leur entièreté, les fioritures déposées autour du téléphone incitent les passants à s'arrêter quelques secondes. Que ce soit pour observer la mise en place, satisfaire leur curiosité, utiliser les accessoires mis à leur disposition ou encore laisser un commentaire, le public interagit avec le dispositif établi par Calle, il participe à la performance. La collaboration d'autrui au déroulement de l'expérience n'est toutefois possible que par les démarches entreprises par Calle. « Investir un lieu public et lui

⁷⁷ *Ibid.*, p. 19.

donner une allure de lieu intime revient à provoquer un certain dérèglement⁷⁸ » social qui enclenche automatiquement une série d'aventures imprévues.

La performance livrée par Sophie Calle dans *Gotham Handbook* est en tout point rattachée aux caractéristiques du *playing*. En adoptant une attitude ludique, c'est-à-dire en acceptant d'embarquer dans un jeu qui mise totalement sur l'incertitude et où elle devra improviser selon le déroulement de la performance, l'artiste permet à celui-ci de se réinventer ; elle est l'« aventurière qui fait arriver les aventures⁷⁹ »

Profiter des situations

Néanmoins, plusieurs des œuvres de Sophie Calle se construisent à l'inverse de ce que nous venons de voir. Cette fois-ci, l'artiste ne provoque pas les événements dans le but de créer une situation, mais agit en tant qu'« aventurière à qui les aventures arrivent⁸⁰ ». De cette manière, lorsque quelque chose arrive, Calle relève le fait et l'exploite pour en faire une expérience, voire une performance après coup. La situation est alors créée *a posteriori*.

La première et la dernière partie du livre *À suivre...*, « Préambule » et « La filature », présentent des situations formées *a priori*. Lorsque Calle décide de suivre dans la rue au hasard une personne et de cesser lorsqu'elle perd la trace de celle-ci, elle fait arriver la situation. De la même manière que lorsqu'elle demande à sa mère d'engager un détective privé pour la prendre en filature, elle provoque non seulement le déclenchement de la situation, mais tous les instants de l'expérience en dirigeant le détective vers les espaces qu'elle veut bien lui montrer. Or, la « Suite vénitienne » est construite *a posteriori*. Après avoir perdu la trace d'un homme que Calle suivait depuis quelques minutes, celui-ci lui est présenté le soir même lors d'une réception. Durant la

⁷⁸ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 128.

⁷⁹ *Ibid.*, p. 126.

⁸⁰ *Idem.*

conversation, « il [lui] fit part de son projet, imminent, de voyage à Venise. [Elle] décid[a] alors de [s]'attacher à ses pas, de le suivre.⁸¹ » Ici, Calle ne provoque aucunement la rencontre, et encore moins le fait que l'homme en question quitte pour Venise. Elle se trouve face à un événement qui lui est arrivé par hasard et elle décide d'en faire une performance artistique. Elle développe alors une situation dont le but est de suivre l'autre, de le laisser décider pour elle, de parcourir Venise dans ses pas, sans qu'il n'y ait rencontre. L'intérêt de l'action ne réside donc pas dans le but, mais bien dans les moyens que Calle prend pour accomplir sa performance. L'expérience est basée sur le fait de profiter d'une situation plutôt que sur l'intention de la provoquer. L'œuvre présente alors toutes les traces de la démarche de Calle afin de poursuivre Henri B. dans la ville.

Cette aventure qui nous est livrée dans *À suivre...* a plusieurs répercussions quant aux futurs projets artistiques de Calle. Lorsque l'artiste apprend le départ d'Henri B., elle déclare : « Que faire à Venise sans lui ? Je pense qu'il faut partir, mais j'envisage aussi de reprendre sa chambre, de dormir dans son lit.⁸² » On retrouve ici le concept présenté dans *Les dormeurs*, action réalisée deux mois après la filature⁸³, et dans *L'hôtel*. L'idée d'être engagée comme femme de chambre dans un hôtel est donc survenue au lendemain de « Suite vénitienne ». Compte tenu de ce fait, *L'hôtel* est une situation créée *a posteriori* à deux niveaux différents. Elle l'est d'abord par le fait qu'elle est le résultat de la filature vénitienne présentée dans l'opuscule précédent ; ce n'est que lorsque Henri B. quitte Venise et que la situation prend fin que Sophie Calle envisage d'aller dans sa chambre. Les choses sont arrivées d'elles-mêmes, sans provocation de la part de l'artiste. Ensuite, lorsque le jeu de la performance de *L'hôtel*

⁸¹ Sophie Calle, « Suite vénitienne », *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 30.

⁸² « Voici ce qu'écrivait Sophie Calle en février 1979, deux mois avant de réaliser son action *Les dormeurs*. » Cécile Camart, op. cit., p. 75.

⁸³ Nous expliquerons au chapitre II l'ordre réel des dates des performances. Seulement tenir compte ici que « Suite vénitienne » a été réalisé avant *Les dormeurs*, malgré les dates inscrites dans les récits.

débute, le déroulement de la situation ne repose aucunement sur l'artiste, mais bien sur les occupants des chambres, dont Calle profite en s'accaparant les traces intéressantes ou non de leur vie, à leur insu. L'artiste ne contrôle en rien la situation, ne faisant qu'épier l'intimité d'autrui et relater ce qu'elle voit : « J'observai par le détail des vies qui me restaient étrangères.⁸⁴ » Le but de l'expérience a peu d'importance, puisque ce qui intéresse Calle ici est la méthode utilisée pour arriver à ses fins, démarche qui fera l'objet du récit.

Avec « Suite vénitienne » et *L'hôtel*, les aventures se présentent à Calle. Elle ne fait que saisir les occasions et les exploiter de manière exhaustive. L'artiste n'est donc plus l'aventurière qui fait arriver les aventures, mais bien celle à qui les événements arrivent, souvent par le biais du hasard.

Le jeu du hasard

Lors de la création des situations dans lesquelles Sophie Calle laisse les aventures venir à elle, on remarque une place importante accordée au hasard, qui est libre de survenir à tout moment dans la performance. Ce hasard est cependant moins présent dans les performances où l'artiste provoque les événements. Lorsqu'elle se fait suivre par un détective dans « La filature », le point de départ est non pas le hasard, mais bien la provocation d'une situation, construite de toutes pièces par l'artiste. Or, suivre des personnes étrangères dans la rue sans aucun motif valable repose entièrement sur le hasard. Qui croisera-t-on ? Qui suivra-t-on ? Vers quelle personne sera-t-on attiré ?

⁸⁴ Sophie Calle, *L'hôtel*, livre V du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 9.

Le hasard objectif

Le hasard est souvent défini de la même manière que dans l'Antiquité, où Aristote voyait « dans le hasard “une cause accidentelle d'effets exceptionnels ou accessoires revêtant l'apparence de la finalité”⁸⁵. » Cette définition du hasard s'applique parfaitement à certains événements qui se sont présentés à Sophie Calle, notamment à la découverte du carnet d'adresses sur le bord d'une rue. Seulement, avec l'arrivée de la psychanalyse, la notion du hasard s'unit à celle de l'inconscient : « le hasard serait la forme de manifestation de la nécessité extérieure qui se fraie un chemin dans l'inconscient humain.⁸⁶ » La spontanéité et l'imprévisibilité du hasard sont alors réduites, accentuant l'objectivité, son sens précis : « Les ruses de l'inconscient [...] concourent à créer les circonstances du hasard, à tracer le chemin qu'il empruntera. Envisagée de la sorte, l'action de l'inconscient devient objective à l'extrême. [...] L'évènement, en quelque sorte, existe dans l'esprit, avant de survenir.⁸⁷ » Ceci nous conduit précisément vers la notion de hasard objectif d'André Breton. Les surréalistes ne voyaient pas le hasard comme Aristote. Pour eux, le hasard était quelque chose de contrôlé par l'inconscient, à l'insu de l'homme, et il fallait lui prêter attention. La meilleure définition donnée par Breton du hasard objectif se trouve dans *Nadja* :

Il s'agit de faits qui peuvent être de l'ordre de la constatation pure, mais qui présente chaque fois toutes les apparences d'un signal, sans qu'on puisse dire au juste de quel signal, qui font qu'en pleine solitude, je jouis encore d'invisibles complicités qui me convainquent de mon illusion, lorsqu'il m'est arrivé quelque temps de me croire seul à la barre⁸⁸.

C'est davantage dans cette conception du hasard que sont conduites les actions de Calle.

⁸⁵ Sophie Bastien, *La notion de hasard objectif dans les « grandes proses » d'André Breton*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 1992, p. 4.

⁸⁶ André Breton, *L'amour fou*, Paris, Gallimard, 1937, p. 133, cité par Sophie Bastien, *op. cit.*, p. 4.

⁸⁷ Sophie Bastien, *op. cit.*, p. 6.

⁸⁸ André Breton, *Nadja*, Paris, Gallimard, 2004, p. 20.

En effet, les situations élaborées par Sophie Calle laissent une grande place au hasard et au contrôle. Pour Calle, le hasard fait signe à un ordre à découvrir ou à inventer. Les filatures exposées dans *À suivre...* sont empreintes à la fois de hasard et de nécessité. Lors d'une exposition collective intitulée « Photo/graphie », Calle écrit :

Partant de ces simples règles du jeu, que le hasard d'abord et moi-même ensuite avons élaborées :

-suivre une personne dans la rue, assister à ses déplacements, ses gestes, les noter, les photographier.⁸⁹

La situation créée est soumise à une certaine part de règles qui encadre l'espace de jeu, mais les déambulations prennent rapidement la forme du jeu de hasard : « L'*alea* marque et révèle la faveur du destin. Le joueur y est entièrement passif, il n'y déploie pas ses qualités ou ses dispositions, [...] Il ne fait qu'attendre, [...] l'arrêt du sort.⁹⁰ » Par sa définition, Caillois peut s'approcher du concept de hasard objectif, dont « le sentiment de l'attente [...] est si profondément enraciné au cœur de Breton : l'attente d'évènements merveilleux et révélateurs.⁹¹ » Avant de prendre quelqu'un en filature, Calle attend. Elle attend un signe, un sentiment révélateur à la vue d'un inconnu, qui la poussera à suivre telle personne plutôt qu'une autre. Certes, le hasard objectif est perceptible dans les poursuites de Calle par l'attente d'un signe qui la dirigera vers un inconnu, mais également dans l'acte de se promener, autre forme importante du hasard objectif.

De la dérive à l'errance

L'art situationniste du milieu des années cinquante développe la notion de « dérive » : « les grandes villes sont favorables à la distraction que nous appelons *dérive*. La dérive

⁸⁹ Exposition « Photo/graphie », Atelier de Poésie de Montluçon, Montluçon (17 décembre 1983-15 janvier 1984, cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 117.

⁹⁰ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 56.

⁹¹ Michel Carrouges, *André Breton et les données fondamentales du surréalisme*, Paris, Gallimard, coll. « NRF », 1950, p. 247.

est une technique du déplacement sans but. Elle se fonde sur l'influence du décor. [...] Nous rappelons qu'il s'agit d'inventer des nouveaux « jeux ».⁹² » Pour dériver, il faut sortir de la réalité quotidienne, tout en interagissant avec elle. Le dériveur se trouve dans un espace ludique où la dérive lui permet de découvrir la ville. Cette définition s'apparente finement aux filatures de Sophie Calle puisqu'elle suppose la notion de jeu et de découverte. C'est ce qu'explique Calle lors d'une entrevue réalisée par Christine Macel :

Il fallait trouver quelque chose à faire. J'ai commencé à suivre des gens dans la rue. Je me suis aperçue que cela donnait une direction à mes promenades. Je me disais que j'allais découvrir des lieux, des restaurants, que je ne connaissais pas. C'était une manière de me laisser porter par l'énergie des autres, de les laisser décider de mes trajets pour moi. Et de ne pas avoir à prendre de décisions, sans pour autant rester cloîtrée chez moi. Circuler, découvrir ma ville.⁹³

Toutefois, la dérive est d'abord une activité où « il faut savoir entendre plutôt que voir. La dérive est un art d'écoute et non pas du regard⁹⁴ ». C'est par ces divergences – l'artiste travaillant énormément la thématique du regard par la photographie – que les filatures de Calle s'approchent davantage de l'errance surréaliste, qui conduit l'homme dans la ville par des attractions automatiques, signe indécélable du hasard objectif.⁹⁵ Lorsque Calle décide de suivre un inconnu dans la rue et que cette même personne lui est présentée dans une soirée, il ne s'agit pas d'une simple coïncidence pour l'artiste, puisqu'elle était à l'affût des signes de son inconscient ou de quelque chose comme un destin. Elle se laisse guider par le hasard des surréalistes, poussant ce hasard jusqu'à l'extrême afin de voir où il la mènera.

⁹² G-E. Debord, Jacques Fillon, « Résumé 1954 », *Potlatch*, n° 14, 30 novembre 1954, repris dans *Guy Debord présente Potlatch. 1954-1957*, *op. cit.*, p. 91, cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 86.

⁹³ Christine Macel (dir.), « Interview-biographie de Sophie Calle », *Sophie Calle, M'as-tu vue*, Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions du Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 77.

⁹⁴ Émission radiophonique « Guy Debord, ni retour, ni réconciliation », cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 88.

⁹⁵ Michel Carrouges, *op. cit.*, p. 255.

Le hasard est un *leitmotiv* important dans l'œuvre complète de Calle puisque, comme le précisent Caillois et Henriot, il est un élément central du jeu, laissant place à l'improvisation et à l'inconstance, la surprise dans l'évolution des performances. Tout en permettant une certaine marge d'indétermination, le hasard dirige les actions de Calle. Son symbole, le dé, résume parfaitement la place de l'*aléa* dans la vie de l'artiste :

Le dé

J'ai toujours aimé qu'on décide pour moi. Avec B. nous avons une règle de jeu : les jours pairs il prenait les décisions, les jours impairs c'était moi. Quand il est parti pour l'Amérique il m'a offert un dé pour le remplacer.

Le dé (suite)

Un jour, lors d'un vernissage, un jeune homme s'approcha de moi et se présenta. Il portait le même nom de famille que B. J'exprimai ma surprise devant la similitude qui se révéla entre l'orthographe, peu commune, de son nom et de celle du nom de mon amant. Sa réponse fut galante : deux hommes aux noms identiques m'aimaient. Le lendemain, il m'offrait de partager son lit. J'ai confié ma décision au dé. Par l'intermédiaire de son cadeau, B. approuvait son successeur.⁹⁶

Pour Sophie Calle, le hasard n'est donc pas seulement un jeu, mais un partenaire de jeu, parfois même le Maître de Jeu, avec qui elle s'amuse.

Le jeu de rôle

Comme nous l'avons expliqué au début du chapitre, le *game*, qui s'apparente au *ludus*, diffère du *playing* puisque ce dernier repose davantage sur la *paidia*, la créativité. Ainsi, la libre improvisation permet au joueur d'adopter une attitude de dédoublement où celui-ci sait qu'il joue et qu'il peut alors interpréter un rôle différent de celui joué dans la vie quotidienne, « de se conduire *comme si* [il] était quelqu'un [...] d'autre⁹⁷ ». Cette

⁹⁶ Sophie Calle, *Des histoires vraies + dix*, Arles, Actes Sud, 2000, p. 43.

⁹⁷ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 40.

notion d'identité double chez Henriot rejoint celle de Caillois sur la *mimicry*, où le jeu « suppose l'acceptation temporaire, [...] de devenir soi-même un personnage illusoire et se conduire en conséquence⁹⁸ ». La performance se prêtant parfaitement au déguisement de l'identité, Sophie Calle va multiplier les jeux de rôle à travers ses différentes mises en scène ludiques.

Être autre

L'art de la performance repousse certaines limites de la représentation et le corps déguisé, travesti devient le centre de toute problématique identitaire. C'est donc sous l'angle du dédoublement que nous examinerons les performances réalisées par Sophie Calle, performances qui lui permettent de réinvestir son corps sous d'autres personnalités, d'autres traits, d'autres identités. En effet, son enveloppe corporelle devient un champ d'expérimentation, un objet projeté hors de soi puis façonné comme une création artistique. La mise en image de diverses silhouettes réinvestit inévitablement le corps de l'artiste sous une nouvelle identité. Celle-ci est alors partagée entre la personne dite « civile » et le personnage inventé, son double, voire son multiple, puisqu'il existe de nombreux réinvestissements physiques et identitaires chez Calle.

Les sept récits qui composent le coffret *Doubles-jeux* de Sophie Calle sont empreints de performances narcissiques où l'auteure se met en scène par le biais de personnages fictifs. Il y a d'abord Maria dans *De l'obéissance*, où la plasticienne transfère son identité de façon à faire comme le personnage d'Auster. L'idée de transformation, de déguisement et de travestissement est très importante, car Sophie Calle ne devient pas Maria, elle joue à être ce personnage, à faire « comme si » elle était Maria et elle le précise lors d'une entrevue réalisée par Fabian Stech : « elle n'est pas

⁹⁸ *Ibid.*, p. 61.

devenue mon double. J'ai joué avec le livre, j'ai joué à lui obéir. [...] Ce n'était pas l'idée du double qui m'intéressait, mais l'envie de devenir plus ou moins quelqu'un d'autre.⁹⁹ » Dès lors s'amorce une transformation de soi, un double « je », par l'entremise de Maria Turner : Sophie Calle auteure et Sophie Calle actrice, jouant à être Maria.

Outre la règle du jeu qui dirige le concept ludique du coffret, plusieurs performances présentes dans les récits posent la question de l'oscillation de l'identité à travers l'art de la performance. Dans le livre V, *L'hôtel*, Sophie Calle s'invente une identité en adoptant une fonction temporaire : femme de chambre. Sophie Calle devient, après une année de démarches et d'attente, le personnage de son récit. Les sujets sont bel et bien les clients absents de l'hôtel. Or le récit ne peut exister sans cette performance de l'artiste qui est au cœur même du récit.

L'effacement de l'auteure derrière un personnage se décèle également dans *À suivre....* Les performances réalisées proposent différentes figures incarnées par Sophie Calle. Dans « La filature », l'actrice revêt le rôle de la suivie, faisant croire au détective qu'elle ignore être filée. Toutefois, même si le personnage joue un rôle qui reste très près de la personnalité de l'artiste – elle se coiffe comme « Sophie Calle » : « C'est pour 'lui' que je me fais coiffer. Pour lui plaire.¹⁰⁰ ». Elle amène le détective dans des endroits qui reflètent des instants de sa vie : « Je me dirige alors vers le jardin du Luxembourg. Je désire 'lui' montrer les rues, les lieux que j'aime.¹⁰¹ »

Il y a présence d'un fort narcissisme de l'artiste jouée par celle-ci que l'on retrouve dans le fait qu'elle devient le sujet central de son récit, sujet amplifié par la

⁹⁹ Fabian Stech, *J'ai parlé avec Lavier Annette Messenger Sylvie Fleury Hirschhorn Pierre Huyghe Delvoye D.G-F. Hou Hanru Sophie Calle Ming Sans et Bourriaud*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Documents sur l'art », 2007, p. 95-96.

¹⁰⁰ Sophie Calle, « Filature », *À suivre....*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 114.

¹⁰¹ *Idem.*

présence des photographies prises par le détective.¹⁰² À l'inverse, dans « Préambule » et « Suite vénitienne », Sophie Calle suit des inconnus dans les rues de Paris. Elle intervertit les rôles. Elle ne se fait plus une beauté pour être photographiée, mais endosse un imper long de couleur neutre, porte un voile et des lunettes.¹⁰³ Ainsi, Sophie Calle se travestit en détective et se transforme durant le parcours que lui fournissent les inconnus : « La poursuite [lui] permet de fantasmer l'existence du suivi et de se projeter dans un autre monde, lui aussi, fictif.¹⁰⁴ » Il faut toutefois souligner l'ambiguïté qui peut exister dans la formation imaginaire de l'autre. Sophie Calle, contrairement à ce que plusieurs critiques disent, ne s'approprie ou ne vit aucunement par procuration la vie des inconnus qu'elle suit : « il ne s'agissait pas d'eux, mais de moi derrière eux.¹⁰⁵ » Elle joue à suivre ces personnes qui ne lui dictent que le chemin un certain temps, qui lui permettent une transformation temporaire.

Les situations provoquées et les performances se réalisent à l'aide du corps et de l'image de l'artiste, que celle-ci met au service de son œuvre et qui deviennent, par le fait même, un matériau artistique. Dans *Doubles-jeux*, le lecteur est en présence de Sophie Calle en tant que personnage¹⁰⁶, de son *alter ego* réaliste qui joue un rôle dans une performance. L'auteure se crée ainsi une identité de façade, une identité proposée et manipulée qui s'éloigne de l'identité véritable du sujet, tout en y restant attachée partiellement. La problématique réside alors dans l'identité onomastique puisque « la seule référence stable [est] le nom propre. Il en résulte une dépersonnalisation de Sophie Calle au profit d'un personnage qui porte son nom et qui, pour sa part, possède une

¹⁰² Voir Annexe IV, *Sophie Calle surveillée*, p. 149.

¹⁰³ Voir Annexe V, *Sophie Calle détective*, p. 150.

¹⁰⁴ Magali Nachtergaele, « Les dédoublements de Sophie Calle », *L'ombre, le double*, Pascal Bouvier (dir.), Malissard, Éditions ALEPH, coll. « Théories », 2005, p. 249.

¹⁰⁵ Fabian Stech, *op. cit.*, p. 93.

¹⁰⁶ À quelques reprises, le lecteur est en présence de Sophie Calle auteure. Nous l'avons vu dans « La filature ».

existence artistique réelle.¹⁰⁷ » Le corps de Sophie Calle devient donc, par l'art de la performance, un outil artistique qui permet le changement provisoire de l'identité de l'auteure. Toutefois, cette subdivision identitaire est renforcée dans les œuvres calliennes par le médium photographique qui brouille davantage le réel et le fictif, le sujet et l'objet.

Identité photographiée

Pour illustrer ses performances, en témoigner et en faire œuvre, Sophie Calle fait appel à la photographie. Le médium photographique est un choix judicieux puisque, d'une part, il peut permettre l'attestation d'un idéal réalisé et d'autre part il vient appuyer l'idée du double narcissique projeté par Calle. D'ailleurs, dans ses notes sur la photographie, Roland Barthes précise que « la photographie, [est] l'avènement de moi-même comme autre : une dissociation retorse de la conscience de l'identité.¹⁰⁸ » Cette idée se concrétise davantage lorsque Barthes affirme : « dès que je me sens regardé par l'objectif, tout change : je me constitue en train de 'poser', je me fabrique instantanément un autre corps, je me métamorphose à l'avance en image.¹⁰⁹ » Dans la photographie, comme dans la performance, il y a le Moi et le « Moi photographié » qui correspond à une mise en scène du Moi. La photographie reste donc dans le domaine d'une représentation imaginaire qui engage l'identité du sujet dans un système trouble. Il y a toutefois quelques distinctions à faire en ce qui concerne les photographies de Sophie Calle, puisque celles-ci représentent le « Moi photographié » de l'auteure, par le biais de l'autoportrait, ou celui de l'actrice, par l'illustration des performances. La

¹⁰⁷ Magali Nachtergaele, *loc.cit.* p. 245.

¹⁰⁸ Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Éditions Cahiers du cinéma, Gallimard, Seuil, 1990, p. 28.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 25.

perturbation identitaire se forme donc par la coexistence de la réalité et de la fiction présentes dans la photographie.

Si l'on observe les photographies dans *Des histoires vraies + dix*, certaines images sont des autoportraits, ce qui concorde parfaitement avec la dimension autobiographique du livre. L'identité de la narratrice et celle de l'héroïne qui se croisent par la réitération du « je », ainsi que l'évocation de la parentèle et la mention de dates précises confrontent le lecteur à une réalité, au Moi de l'auteure, qui est accentuée par les autoportraits. La photographie qui illustre l'épisode du nez montre le profil de Sophie Calle, sans artifice, sans travestissement. Il s'agit de son visage réel, tout comme celui illustré par la séquence du porc (même si l'auteure porte un nez de cochon, le portrait représente Sophie Calle et non un personnage) ou encore l'image de ses seins, repris pour la couverture du recueil. L'autoportrait au service d'un jeu sur l'identité permet alors la reconnaissance du Moi réel.

Or l'image de la plasticienne s'expose dans un pacte d'identité trouble lorsque le lecteur est confronté à des photographies qui ne sont plus des preuves du réel, mais bien des traces d'une performance artistique. Tel est le cas lors du strip-tease dans *Les panoplies* et les scènes « Le talon aiguille » et « Le faux mariage » dans *Des histoires vraies + dix*. Le lecteur n'est plus devant l'auteure, mais devant l'actrice qui joue une performance. Les photographies ne deviennent que la trace de cette performance, l'indice d'un jeu, un jeu identitaire qui permet le dédoublement de l'auteure.¹¹⁰

Par le médium photographique, Sophie Calle met en relief la dichotomie entre le sujet et l'objet et brouille les frontières entre le réel et la fiction, entre, d'une part, l'auteure et l'actrice présente dans la performance et d'autre part, entre l'actrice et l'auteure que l'on voit dans la photographie de la performance. Les dédoublements

¹¹⁰ Voir Annexe VI : *Dédoublements calliens*, p. 151-152.

identitaires qui relèvent d'un narcissisme artistique sont également accentués par la multiplication en série des photographies : « Les images de Sophie Calle se redoublent [...] en « écholalies photographiques ». Le même motif – elle – est reproduit sur une infinité de clichés dans des histoires différentes, mais qui se résonnent entre elles.¹¹¹ » Elle devient écho de sa propre image, devenant ainsi le *leitmotiv* de l'œuvre. Par la sérialité, l'auteure instaure un double jeu entre elle et sa représentation, un double « je » créé par la réalité et la fiction.¹¹² En sublimant une facette de son identité réelle pour parvenir à une identité idéalisée, elle rejette la représentation d'elle-même, la met hors d'elle afin de se donner une autre existence. Elle transforme ainsi le sujet en objet, le *Doppelgänger* devenant une « icône » artistique qui élève l'identité et le corps de l'artiste au rang d'œuvre d'art.

¹¹¹ Magali Nachtergaele, *loc.cit.* p. 249.

¹¹² La notion de réalité et fiction sera davantage analysée dans le chapitre II, dans la section : « Les dérives du lecteur ; La triple alliance du vrai et Simulacre de vérité ».

CHAPITRE II : LES PARTENAIRES DE JEU

Jusqu'à présent, nous avons défini le jeu par sa structure et son action. Or, il est impossible de penser le jeu sans penser à la place prédominante qu'occupe le joueur. « Non seulement le jeu pris comme tel renvoie au joueur, mais il n'y a pas de jeu sans joueur. [...] Le jeu n'est rien d'autre que ce que fait le joueur quand il joue.²²² » Sans lui, le jeu n'a ni sens ni fonction. Nous partons donc avec la prémisse que pour jouer, pour qu'il y ait une activité ludique, il faut d'abord qu'il y ait un joueur. Toutefois, Eugen Fink précise dans son article non pas l'importance d'un joueur, mais *des* joueurs : « Le jeu est une possibilité fondamentale de l'existence sociale. Jouer c'est jouer ensemble, jouer avec les autres, c'est une manifestation intime de la communauté humaine. Le jeu n'est pas, de par sa structure, une action individuelle et isolée, il est ouvert au prochain comme partenaire possible.²²³ » Les propos que nous tiendrons dans le présent chapitre se rapprocheront davantage de cette idée de la pluralité des joueurs participant au jeu, démontrant ainsi que Sophie Calle ne joue jamais seule. Nous verrons comment la participation du lecteur occupe une place importante dans l'œuvre de Calle, celui-ci devenant un complice de jeu pour l'auteure, pour ensuite nous concentrer sur la participation, volontaire ou non, des inconnus dans la création des jeux de l'artiste.

2.1 Le lecteur : un joueur dominé

Ce n'est que dix ans après l'annonce de Maurice Blanchot concernant la mort de l'écrivain que Roland Barthes publie, en 1968, dans la revue *Manteia*, son article

²²² Jacques Henriot, *op. cit.*, p. 89.

²²³ Eugen Fink, *loc.cit.*, p. 96.

intitulé « La mort de l'auteur », republié en 1984 dans *Le Bruissement de la langue*.²²⁴

Dans ce texte, Barthes met à mort l'auteur, stipulant que dorénavant, seule l'écriture et d'autant plus le lecteur auront de l'importance. Seulement, « la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'Auteur [...] Le lecteur, c'est le sujet entier²²⁵ ». À dire vrai, plusieurs écrivains et théoriciens « déduisirent de la mort de l'auteur, par symétrie, l'acte de naissance du lecteur et son avènement. [...] La source du discours ne faisa[nt] plus autorité, le destinataire du texte appara[ît] donc au premier plan.²²⁶ »

Ce renversement produit au milieu du XX^e siècle procure une place nouvelle au lecteur. Celui-ci occupera désormais toutes les positions dans les études littéraires, comme le précise Jauss dans son étude *Pour une esthétique de la réception* : « Le lecteur est tout ensemble (ou tour à tour) celui qui occupe le rôle du récepteur, du discriminateur [...] et, dans certains cas, du producteur, imitant, ou réinterprétant, de façon polémique, une œuvre antécédente.²²⁷ » Or, cette définition générale nous laisse passablement perplexe quant à notre sujet de recherche, puisque Jauss ne tient compte du lecteur qu'en relation avec le texte littéraire. C'est pourquoi nous partirons plutôt du postulat d'Iser, présenté dans *L'acte de lecture*, qui met non pas en relation le texte et le lecteur, mais bien l'auteur et le lecteur : « l'opération d'écrire implique celle de lire comme son corrélatif dialectique et ces deux axes connexes nécessitent deux agents distincts. C'est l'effort conjugué de l'auteur et du lecteur qui fera surgir cet objet concret et imaginaire qu'est l'ouvrage de l'esprit. Il n'y a d'art que par et pour autrui.²²⁸ » C'est donc par cette approche qui unit l'auteur au lecteur par le texte que nous allons travailler l'œuvre de

²²⁴ Roland Barthes, « La mort de l'auteur », *Le bruissement de la langue, essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984, p. 61-66.

²²⁵ Roland Barthes cité par Christine Macel (dir.), « La question de l'auteur dans l'œuvre de Sophie Calle. *Unfinished* », *Sophie Calle, M'as-tu vue, op. cit.*, p. 18.

²²⁶ Béatrice Bloch, *Le roman contemporain – Liberté et plaisir du lecteur*, Paris, L'Harmattan, 1998, p. 7.

²²⁷ Hans Robert Jauss, *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, Paris, Gallimard, coll. « NFR », 1978, p. 12.

²²⁸ Wolfgang Iser, *L'acte de lecture – théorie de l'effet esthétique*, traduit de l'allemand par Evelyne Sznycer, Bruxelles, Éditions Pierre Mardaga, 1985, p. 199.

Sophie Calle. D'abord parce que l'œuvre de Calle « apparaît aujourd'hui [...] comme une infirmation absolue de tous ces présupposés²²⁹ » concernant la mort de l'auteur, ne cessant de développer depuis ses débuts des « récit-factuels-fictionnels à teneur autobiographique²³⁰ », mais plus encore parce que l'auteure, en ne s'effaçant pas de son texte, est en constante interaction avec le lecteur, permettant à celui-ci d'entrer dans son jeu et faisant de lui un participant. Certes, le rôle du lecteur est davantage passif, puisqu'il ne participe au jeu que par l'entremise de la lecture, mais il n'en reste pas moins non négligeable. L'auteure s'amuse avec le lecteur en déstabilisant sa lecture et en le rendant complice de ses jeux, parfois pervers.

Les déroutes du lecteur

Dès la première page de chacun des récits de Sophie Calle, le lecteur est informé clairement des intentions de l'auteure et de la démarche entreprise par celle-ci pour réaliser sa performance par l'artiste. Tout y est précisé. C'est toutefois dans les pages qui constituent la mise en série narrative de ses expériences que Calle déroute complètement le lecteur. Elle s'amuse avec celui-ci en déstabilisant ses présupposés établis quant à la lecture de l'œuvre et à son interprétation.

L'horizon d'attente

Arrivée au moment où la question de la mort de l'auteur était en pleine expansion dans le champ littéraire, Sophie Calle a été longtemps boudée par les critiques. Ses œuvres ne concordent aucunement avec le mouvement populaire de l'époque qui prône un effacement volontaire de l'auteur. Les œuvres de l'artiste n'ayant pas « encore de rapport avec un public défini lors de leur apparition, [...] bouleversent si totalement l'horizon familier de l'attente que leur public ne peut se constituer que

²²⁹ Christine Macel (dir.), « La question de l'auteur dans l'œuvre de Sophie Calle. *Unfinished* », *Sophie Calle, M'as-tu vue*, loc. cit., p. 20.

²³⁰ *Ibid.*, p. 17.

progressivement.²³¹ » C'est pourquoi l'artiste n'a commencé à devenir populaire en France que dans les années 1990. Ses performances, ses expositions et encore plus ses œuvres littéraires, ne correspondaient pas à l'horizon d'attente établi par ses contemporains et rompaient avec la norme instaurée.

Prenons comme exemple le premier récit de Calle, *Les dormeurs*, qui

s'est vu accorder un statut « emblématique » [...] en regard de l'art des années 1980. Ni performance, ni pièce conceptuelle, ce projet dessine de fait une nouvelle voie vers une subjectivité contrôlée, dans un interstice équivoque qui se situe entre la sphère publique et la sphère privée. Enfin, nous assistons avec *Les dormeurs* à l'invention d'un langage textuel et d'un protocole dont Calle fera sa spécificité.²³²

Les lecteurs de l'époque se trouvent devant une nouvelle forme d'art, une nouvelle forme d'écriture qui chamboule l'horizon d'attente qu'ils s'étaient construit depuis les années soixante. Ce changement provoque alors un écart esthétique qui se définit par

la distance entre l'horizon d'attente préexistant et l'œuvre nouvelle dont la réception peut entraîner un changement d'horizon en allant à l'encontre d'expériences familières ou en faisant que d'autres expériences, exprimées pour la première fois, accèdent à la conscience [...] L'écart entre l'horizon d'attente et l'œuvre, entre ce que l'expérience esthétique antérieure offre de familier et le « changement d'horizon » [...] requis par l'accueil de la nouvelle œuvre détermine, pour l'esthétique de la réception, le caractère proprement artistique de l'œuvre littéraire²³³

Encore aujourd'hui, un lecteur qui entre dans un récit de Calle pour la toute première fois peut être dérouté par la forme qu'il prend, par le style de la narration, par l'utilisation de différents médiums, mais nous reviendrons sur ces aspects qui composent l'œuvre dans le chapitre III. Notons seulement que la force créatrice d'une œuvre s'établit dans l'écart qui se creuse avec l'horizon d'attente ; qu'une des possibilités de l'originalité « consiste à casser la nouveauté en répétant ce qui a déjà été

²³¹ Hans Robert Jauss, *op. cit.*, p. 55.

²³² Cécile Camart, *op. cit.*, p. 28-29.

²³³ Hans Robert Jauss, *op. cit.*, p. 53.

fait, mais en personnalisant cette répétition : ce sont tous les avatars de l'avant-gardisme²³⁴ ».

Calle ne joue toutefois pas seulement sur le premier contact qu'a le lecteur avec son œuvre. Même si son public est maintenant prédisposé à un certain mode de réception par tout un jeu d'annonces, de signaux, de références implicites et de caractéristiques déjà familières, l'artiste s'amuse à déjouer l'horizon d'attente du lecteur par une multitude d'approches et de concepts que peuvent prendre les expériences.²³⁵ C'est en usant d'une forme esthétique inédite que Calle parvient à déjouer l'attente de ses lecteurs.²³⁶ La dernière œuvre de Calle rejoint parfaitement l'idée de Jauss. La conceptualisation de *Prenez soin de vous* repose sur un modèle qui se distingue des précédents. De nouveaux médiums comme la vidéographie et la musique sont employés et se joignent à la photographie. Les formes d'écriture se diversifient ; on y retrouve du morse, un système hexadécimal, du braille, une écriture codée à l'aide de la méthode du « carré de Vigenère », etc. De fait, Calle développe un nouveau dispositif qui lui permet de jouer sur l'horizon d'attente de son lecteur qui se trouve alors devant un concept innovateur.

L'horizon d'attente va bien au-delà du dispositif et de la réception première de l'œuvre. Par son action de lire, le lecteur autorise d'une certaine manière l'artiste à poursuivre son jeu avec lui jusqu'à l'intérieur même de l'acte de lecture.

Une interprétation dirigée

Vient à la suite de la lecture d'un texte, l'interprétation de celui-ci. Il est vrai d'affirmer que l'œuvre entière de Sophie Calle laisse place à de multiples interprétations. Or les textes pris dans leur individualité restreignent la part interprétative habituellement

²³⁴ Nathalie Heinich, *op. cit.*, p. 138.

²³⁵ Notons comme exemple le dispositif de la performance *Chambre avec vue* où l'auteure passe la nuit dans une chambre aménagée en haut de la tour Eiffel.

²³⁶ Hans Robert Jauss, *op. cit.*, p. 79.

accordée au lecteur, faisant de lui un joueur passif. Les œuvres de Calle ne se construisent donc pas sur une attente, qui laisse persister un certain vide permettant une implication de l'esprit du lecteur, mais bien sur l'impossibilité de toute dialectique. Cette démarche peu fréquente déstabilise le lecteur, puisque l'évocation de nombreux détails vient saturer son imaginaire et lui interdit toute interprétation. Par une tentative de contrôle à distance de la part de l'auteure, il y a chez le lecteur de Calle l'idée d'une soumission au jeu puisque celui-ci est contraint à l'interprétation que propose l'auteure.

Dans les sept opuscules de *Doubles-jeux*, Sophie Calle dit tout. Elle désabuse le lecteur par une surcharge d'informations, précisant les « Règles du jeu », ses intentions et les moindres détails de ses performances. Dans *Le rituel d'anniversaire*, le lecteur se trouve devant une énumération de cadeaux, page après page. Le seul texte à lire se trouve à la fin de chaque inventaire sous la rubrique « REMARQUES », qui ne fait habituellement que quelques lignes. Son horizon d'attente est alors complètement brouillé par un faux récit où l'interprétation est impossible puisqu'il n'y a aucune histoire, seulement une liste exhaustive de présents offerts.

Quant à *L'hôtel* et *À suivre...*, il y a bel et bien présence d'un texte, mais d'un texte fragmenté qui prend la forme d'un rapport policier. Le but étant, dans le premier des cas, d'épier la chambre d'inconnus en leur absence, et dans le second, de filer un inconnu. Le choix de ce type de narration est parfaitement adéquat. Seulement, le lecteur se trouve devant des faits racontés objectivement, sous la date et l'heure à laquelle ils se sont produits :

L'hôtel :

CHAMBRE 28. 16 février / 19 février

Lundi 16 février. 9 h 30. J'entre dans la chambre 28. Un seul lit est défait. Je découvre, à droite le long du mur, une impressionnante quantité de bagages. Quatre valises Vuitton empilées, trois sacs de voyage, un alignement de chaussures : huit paires pour la femme (pointure 38) et cinq paires pour l'homme (pointure 42). [...] J'imagine des gens âgés, aisés.²³⁷

Suite vénitienne :

Dimanche 17 février 1980

8 heures. Rue Traghetto. Comme hier, je l'attends. Nous sommes dimanche, il y a moins de monde. Il fait froid. Je reprends mes allées et venues.²³⁸

Filature :

Jeudi 16 avril 1981

RAPPORT

[...]
À 10 h 20, la surveillée quitte le domicile. Elle est vêtue d'un imperméable gris, d'un pantalon gris et porte des chaussures noires ainsi que des bas de la même couleur. En bandoulière un sac de couleur jaune.²³⁹

Ces exemples démontrent bien que le nombre de détails rend impossible une quelconque interprétation. L'auteure maintient le lecteur dans un trop-plein d'informations que complique l'ajout de photographies²⁴⁰ qui enlèvent toute probabilité d'imagination de la part du lecteur. Sans la photographie, celui-ci pourrait s'imaginer la chambre d'hôtel ou l'habillement de l'auteure, mais la photo lui procure l'image prétendue exacte. De plus, lorsque la situation pourrait prêter à interprétation, comme le premier exemple le montre, l'auteure insère un commentaire subjectif : « J'imagine

²³⁷ Sophie Calle, *L'hôtel*, « Chambre 28 », livre V du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 24-25.

²³⁸ Sophie Calle, « Suite vénitienne », *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 59.

²³⁹ Sophie Calle, « Filature », *ibid.*, p. 121.

²⁴⁰ Voir Annexe VII, *Photographies*, p. 153.

des gens âgés, aisés. », donnant ainsi sa propre opinion. Le lecteur ne peut à aucun moment, interpréter par lui-même les éléments fournis. Il devient alors voyeur du jeu de Calle. Inclus et exclu de l'histoire qu'il lit, qu'il voit, il est assigné par l'artiste à cette position que nous allons développer plus loin.

L'auteure et le lecteur prennent donc une part inégale au jeu de l'imagination. Calle empêche celle du lecteur et dirige son interprétation par l'abus excessif de détails et la présence de photographies. L'artiste joue alors avec le lecteur, plus que celui-ci ne joue avec elle. Il est constamment soumis à l'approche directive de Calle, qui poursuivra son jeu jusque dans le brouillage du pacte de lecture établi entre l'auteure et le lecteur.

Jouer avec le pacte de lecture

Au début des années 1980, apparaît, dans tous les domaines de l'art, une vague qui joue sur la dialectique du faux et du vrai, sur le simulacre, sur le trompe-l'œil. On en remarque les effets en littérature alors qu'émerge un nouveau genre : l'autofiction. Contrairement à l'autobiographie, où un pacte conclu avec le lecteur affirme que l'identité de l'auteur, du narrateur et du personnage correspond à celui inscrit sur la couverture, l'autofiction déconstruit cette identité onomastique. De fait, le récit est prétendu être celui de la vie de l'auteur, mais les noms et les lieux peuvent avoir été modifiés, certains faits censurés et d'autres peuvent se donner comme complètement fictifs. Bien que le narrateur porte le nom du personnage principal et que le personnage porte celui de l'auteur, l'auteur lui ne coïncide pas totalement avec le narrateur. La problématique de l'autofiction repose donc sur une certaine dissociation qui constitue le principe de fiction et pose par le fait même la question du vrai et du faux. De fait, ce duel pose problème pour l'horizon d'attente du lecteur, puisque

l'autofiction consiste en « des jeux de condensation et de déplacement qui réorganisent le temps de la vie en un temps de la narration, un travail du style qui est aussi un jeu de mots permanent, et qui assure comme une mise en mots de l'expérience vécue ». Ainsi l'autofiction devient-elle, « par l'effet d'une petite ruse transparente, une autobiographie déchaînée ». L'effet produit sur le lecteur est qu'il ne parvient pas à croire à la moindre affabulation.²⁴¹

Le lecteur qui se trouve devant un roman, sait que le contenu du livre n'est que fiction. Cependant, lorsqu'il lit une autobiographie, il interprète chaque moment de l'histoire comme un fait véridique. Mais qu'arrive-t-il lorsque le lecteur est devant une autofiction? C'est dans cette position complexe que Calle place son lecteur, puisqu'elle ne « prétend pas renoncer à la véracité de ses récits et revendique bien qu'il s'agit d'elle, l'auteur-narrateur-personnage Sophie Calle,²⁴² » même si ses récits oscillent entre le factuel et le fictionnel. « Ce « jeu » paraît autoriser un certain mouvement traversant la ligne séparant deux territoires différents, celui de la fiction et de la réalité.²⁴³ »

La triple alliance du vrai

Pour Nathalie Heinich, l'art contemporain met constamment à l'épreuve l'authenticité de l'œuvre. La singularité de celle-ci « doit, pour être prise et comprise, apparaître authentique : l'authenticité est ce qui fait « tenir » la singularité, ce qui la garantit, ce qui permet de jouer positivement de son ambivalence²⁴⁴ ». Puisque Sophie Calle fait de sa vie son œuvre, elle s'engage envers le lecteur à un certain pacte d'authenticité. Même si Rousseau précise dans *Les rêveries d'un promeneur solitaire* que mentir sans but et sans porter atteinte à soi ou à autrui n'est pas considéré comme mentir ni comme

²⁴¹ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 295.

²⁴² Christine Macel (dir.), « La question de l'auteur dans l'œuvre de Sophie Calle. *Unfinished* », *Sophie Calle M'as-tu vue*, *loc. cit.*, p. 21.

²⁴³ Hiroshi Yoshioka, « To take « play » seriously – Pour prendre le jeu au sérieux », *Jouable – Art, jeu et interactivité, Genève – Kyoto – Paris, op. cit.*, p. 131.

²⁴⁴ Nathalie Heinich, *op. cit.*, p. 123.

mensonge, mais qu'il s'agit bien de fiction, Calle souligne à son lecteur qu'elle ment à quelques reprises. Par cet aveu d'un mensonge existant, l'auteure conclut un véritable pacte de sincérité, bien sûr paradoxal, avec le lecteur. De plus, les prolégomènes qui contextualisent la situation élaborée par l'artiste renforcent le contrat d'authenticité. L'auteure désire être honnête avec son public, tout lui dire. Calle joue avec lui en travaillant soigneusement le réel dans l'intention de conduire le lecteur dans un univers factuel et authentique avant de le faire basculer dans la fiction.

Malgré le fait que « le réel est réputé se suffire à lui-même, qu'il est assez fort pour démentir toute idée de fonction, que son énonciation n'a nul besoin d'être intégrée dans une structure et que l'avoir été-là des choses est un principe suffisant à la parole²⁴⁵ », Calle appose à ses histoires une surenchère réaliste. Elle noue alors un second pacte avec le lecteur, celui d'une vérité extrêmement précise, minutieuse, qui se fonde souvent dans la mise en scène d'aveux de mensonges.

Si les histoires qui composent le coffret *Doubles-jeux* semblent vraies, c'est grâce à une exactitude obsessionnelle de l'auteure. L'attention est souvent portée sur la précision des détails, des dates et des heures comme nous l'avons vu avec *À suivre...* et *L'hôtel*. En effet, l'artiste tient à rendre compte avec justesse du cheminement de sa performance. C'est pourquoi elle « a pris l'habitude d'ajuster la date de ses œuvres sur la période de leur réalisation « performée » - soit leur enregistrement en temps réel – plutôt que sur la période de leur « production » sous forme d'installation photo-texte, abouti et livré au public.²⁴⁶ » Exposé en 1983 pour la première fois et publié en 1984, *L'hôtel* indique clairement l'année 1981 dans l'explication initiale du projet. L'auteure préfère inscrire la date où la performance a été jouée, jouant à sceller un pacte de vérité

²⁴⁵ Louis Bazinet, *Le lecteur comme écrivain – Recherches systémiques en sémiologie et pragmatique*, Montréal, Novotexto, 1990, p. 35.

²⁴⁶ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 28.

avec le lecteur dès le début de l'œuvre. Une exception se glisse cependant dans l'œuvre de Sophie Calle. Pour des raisons juridiques, l'auteure a dû falsifier l'année de « Suite vénitienne ». La filature, qui se déroule en 1980, est en fait réalisée en 1979, soit deux mois avant *Les dormeurs* :

Ma toute première activité a donc consisté à suivre des gens dans les rues de Paris. Et mon premier projet a été la *Suite vénitienne*. Si on observe attentivement ma biographie, on peut penser que je mens. Que mon premier projet a été *Les dormeurs*. Mais en fait la *Suite vénitienne*, qui est datée '1980', se déroule en 1979. Parce que, quand on a voulu publier le livre, un avocat a pensé que l'homme que j'avais suivi pourrait porter plainte. On a donc gardé les dates exactes, les jours, le mois, mais on a changé l'année.²⁴⁷

Malgré la date « officielle » qui paraît à la fois dans le récit et les biographies de l'artiste, celle-ci affirme que seuls les jours, les dates et les heures sont véridiques. Par eux se conclut un pacte de vérité antithétique puisque Calle avoue avoir menti et n'est donc plus digne de confiance.

Or, dans « La filature », le pacte de vérité est redoublé par la multiplication des voix narratives. Le lecteur se trouve en présence du rapport du détective qui précise les faits et gestes de l'artiste, précédé du récit de l'auteure où celle-ci relate sa propre journée sous surveillance.

15 h 10, je quitte le Louvre. Dans un jardin des Tuileries, un photographe propose de me photographier avec mon propre appareil. J'accepte.

À 15 h 20, je m'assieds à une table de la buvette de Tuileries et commande une bière. Je prends plaisir à le voir également consommer au comptoir. L'idée des besoins impondérables qui pourraient le tenailler me laisse perplexe.

À 16 heures, je quitte les Tuileries, traverse la place de la Concorde. Je pénètre à 16 h 30 au Palais de la Découverte, qui m'a paru de circonstance. J'ai rendez-vous avec Jacques M. dont j'aperçois au premier étage la silhouette. Nous déambulons de salle en salle. Dans l'embrasure de la porte, "il" nous frôle.²⁴⁸

²⁴⁷ Christine Macel (dir.), « Interview-biographie de Sophie Calle », *loc. cit.*, p. 78.

²⁴⁸ Sophie Calle, « Filature », *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, *op. cit.*, p. 117.

[...]

A 15 h 10, elle quitte le Louvre et traverse le jardin des Tuileries. Elle se fait photographier par un photographe ambulant.

A 15 h 20, la surveillée consomme à la buvette du jardin des Tuileries et écrit.

A 15h55, la surveillée quitte la buvette et se dirige vers la place de la Concorde.

A 16h25, elle entre au Palais de la Découverte et rencontre un homme d'environ cinquante ans, 1,78 m, mince, portant des lunettes de vue à montures métal ; il est vêtu d'un pantalon blanc, d'une veste en toile beige et d'un chapeau gris. La surveillée et l'homme se tiennent par la main et se promènent dans le Palais.²⁴⁹

Le dédoublement de la même histoire, selon le récit de deux personnes différentes opère une surenchère réaliste. D'autre part, le titre professionnel de détective authentifie la véracité de ces propos, qui viennent corroborer ceux de l'artiste placés, non sans raison, avant le rapport de l'enquêteur.

Il existe bel et bien un pacte de vérité à travers tout le coffret *Doubles-jeux*. Lorsque Calle insère l'extrait de *Léviathan* en « avant-propos » du livre I, *De l'obéissance*, l'auteure rature à l'encre rouge les informations erronées et les rectifie dans la marge.²⁵⁰ Ces nombreuses biffures signalent au lecteur la part de fiction apportée par Auster et l'opposent à la vérité des situations de l'artiste. Sophie Calle prétend donc démêler le faux du vrai, proposant au lecteur dans ces premières pages une vérité presque absolue. Or, pour atteindre cette pureté, Sophie Calle sent le besoin d'établir un troisième pacte avec son lecteur.

²⁴⁹ *Ibid.*, p. 137 à 142.

²⁵⁰ Voir Annexe III, *Extrait de Léviathan*, p. 147-148.

Par souci de consolider la véracité de ses histoires et de ses performances, l'auteure ajoute au pacte d'authenticité et de vérité, celui d'attestation. Il a pour but de confirmer que ses récits factuels reposent sur de réelles performances. Dès les premières pages de *De l'obéissance*, Calle attire l'attention du lecteur sur les remerciements de chacun des auteurs. L'un « remercie tout spécialement Sophie Calle à l'avoir autorisé à mêler la réalité à la fiction » et l'autre « remercie tout spécialement Paul Auster à l'avoir autorisé à mêler la fiction à la réalité. »²⁵¹ Ce dernier, encerclé d'un trait rouge vif, atteste que le contenu du coffret est tiré d'une réalité, contrairement au roman fictionnel de Paul Auster. Ce pacte basé sur l'attestation du réel se poursuit jusqu'à l'intérieur de chacun des opuscules, où le réalisme que promeut Calle est renforcé par deux méthodes ingénieuses, soit la création d'un « effet de réel » proposé par Barthes et l'ajout de photographies.

Selon Barthes, « l'effet de réel » est un procédé caractéristique du réalisme moderne qui permet, par la présence d'éléments descriptifs insignifiants et sans valeur fonctionnelle dans le récit, de provoquer un effet de réalisme : « dans le moment même où ces détails sont réputés dénoter directement le réel, ils ne font rien d'autre, dans le dire, que le signifier. [...] autrement dit, la carence même du signifié au profit du seul référent devient le signifiant même du réalisme : il se produit un *effet de réel*²⁵² ». Cet effet est produit par l'artiste dans le livre V, *L'hôtel*. Le mercredi 25 février, Calle pénètre dans la chambre 45 et observe les objets des occupants. Elle prend en photographie : « les masques de carnaval accrochés aux appliques, la tenue de pierrot, le fer à repasser entrevu dans la valise, les deux paires de chaussons qui attendent au pied

²⁵¹ Sophie Calle, *De l'obéissance*, livre I du coffret *Doubles-jeux*, suite à l'exergue « Règles du jeu » (n. p.), *op. cit.*, 1998.

²⁵² Roland Barthes, « L'effet de réel » [1968], dans *Œuvres complètes, tome II, 1966-1973*, édition établie et présentée par Éric Marty, Paris, Seuil, 1994, p. 484.

de chaque lit...²⁵³ » À la suite de cette énumération d'objets personnels appartenant aux voyageurs, qui rappelons-le est le but de la performance, Calle attire l'intérêt du lecteur sur un détail inutile par rapport aux autres : « Dans les replis du drap, je trouve une patte de langoustine.²⁵⁴ » La patte de langoustine n'a aucune fonction dans le récit. La narratrice insère ce détail à saveur authentique, un surplus qui fait vrai dans son apparition fortuite pour produire un effet de réalisme et entretenir ainsi le pacte d'attestation avec le lecteur, doublement accentué par la photographie de la patte en question²⁵⁵.

En effet, Calle ne cesse de prendre des photographies qui viennent appuyer ses dires et accentuer par le fait même la réalité de son histoire. Dans chacun des récits de *Doubles-jeux*, apparaissent bon nombre de photos. Puisque la photographie « est considérée comme une imitation on ne peut plus parfaite de la réalité²⁵⁶ », il reste le médium privilégié du réel. Grâce à son exactitude et son objectivité, qui ne peuvent difficilement être remises en cause, la photographie est porteuse d'une « valeur absolue » et devient, pour Calle, une preuve matérielle de ses performances, chacun étant convaincu que ce qu'il voit apparaît automatiquement comme réel. D'ailleurs, lors de l'exposition *Le Bronx*, Calle précise dans l'introduction l'importance du rôle de la photographie dans son œuvre : « Les photographies et les commentaires deviennent les preuves de ce parcours. Le fixent.²⁵⁷ » Ce même discours se prête parfaitement à l'ensemble de l'œuvre de l'artiste. Prenons en exemple le récit « Le strip-tease » du livre III. Les photographies qui illustrent Sophie Calle en train de se dévêtir sur une scène viennent nourrir la preuve que ce fait a bel et bien eu lieu. De la même manière

²⁵³ Sophie Calle, *L'hôtel*, « Chambre 45 », livre V du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 67.

²⁵⁴ *Idem.*

²⁵⁵ Voir Annexe VIII, *La patte de langoustine*, p. 154.

²⁵⁶ Philippe Dubois, *L'acte photographique*, Labor, Bruxelles, 1983, p. 21.

²⁵⁷ Dans le catalogue *Sophie Calle, A Survey* [Santa Monica, Fred Hoffman Gallery, 1989, p. 19], on trouve la version anglaise suivante, qui comporte quelques variantes et ajouts de l'artiste : « *The pictures and commentaries are an account of what happened.* » cité par Cécile Camart, op. cit., p. 120.

que les photos de chacune des armoires qui regroupent les présents offerts chaque année corroborent l'existence d'un réel rituel d'anniversaire de l'artiste. Inutile d'allonger infiniment la liste des exemples, puisqu'il sera précisément question de l'intermédialité du coffret *Doubles-jeux* dans le chapitre III. Seulement, et pour conclure sur le triple pacte d'authenticité, de vérité et d'attestation, notons que le principe reste le même quant à l'importance et au rôle que joue la photographie dans le pacte d'attestation, et ce, dans toutes les œuvres de l'artiste.

Sophie Calle combine plusieurs méthodes afin de certifier exacts ses récits. La photographie et « l'effet de réel » constituent la preuve du dispositif et tissent un lien entre elle et le lecteur qui est amené à croire à la vérité. Mais une fois le pacte établi, l'auteure fait complètement chavirer le lecteur dans un univers aux antipodes du réalisme, celui-ci de la fiction.

Simulacre de vérité

La relation entre la réalité et la fiction nous ramène indubitablement à la notion de jeu. Nous avons évoqué au chapitre précédent l'idée d'un espace créatif dans lequel se déroule le jeu : l'espace potentiel. À l'intérieur de cet espace, le joueur principal – Calle – adopte certaines attitudes, dont l'illusion qui s'apparente fortement à la conduite du « faire-semblant ». Le joueur, « même au cœur de l'illusion, sait que ce qu'il fait est de l'ordre du jeu. La réalité et la fiction en viennent à se confondre [...] à l'intérieur de l'espace potentiel²⁵⁸ », la fiction simulant la réalité. C'est donc par une simulation de la réalité, simulation qui tente de faire « disparaître la réalité, et de masquer en même

²⁵⁸ Frédéric Leduc, *Le personnage et la lecture ludique dans La fée carabine de Daniel Pennac : le jeu comme espace de créativité pour le lecteur de romans*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2004, p. 17.

temps cette réalité²⁵⁹ » en proposant le faux comme espace de référence, que nous pourrions parler de fiction dans l'œuvre de Sophie Calle. L'auteure tâchera alors de déjouer le lecteur par l'ajout de certaines bribes fictionnelles à l'intérieur de ses récits au contenu véridique. Surnommée « simulation enchantée » par Baudrillard dans *De la séduction*, ce type de simulation s'apparente au trompe-l'œil, où « il ne s'agit pas de se confondre avec le réel, il s'agit de produire un simulacre en pleine conscience du jeu et de l'artifice²⁶⁰ ». En faisant ainsi, l'auteure maintient le lecteur dans une totale confusion entre le vrai et le factice, entre l'original et la copie, entre l'autobiographie et l'autofiction. Le lecteur se trouve devant une lecture ludique, où l'auteure lui demande d'entrer dans son jeu de « duperie » et de décodage, tout en jouant l'illusion réaliste du récit ; elle l'invite donc à s'avancer dans son espace potentiel, à jouer avec elle, à participer à une dialectique irrésoluble entre le faux et le vrai.

Dans le but de dérouter le lecteur et de défaire le pacte établi auparavant, Calle insère et avoue, à l'intérieur de certains ouvrages, un mensonge, un fait fictionnel. Par exemple, elle affirme lors d'une entrevue avoir répondu elle-même à la question posée dans *Les aveugles*, afin d'obtenir la réponse qu'elle souhaitait recevoir d'un inconnu.

Dans ce même entretien, elle annonce :

dans la plupart de mes travaux il y a un mensonge. Par exemple, dans la série de *L'Hôtel*, dans laquelle j'ai photographié les chambres des gens, toutes les chambres sont parfaitement justes, je n'ai rien ajouté, je n'ai menti sur rien. Mais il y a une chambre que j'aurais voulu trouver, et je ne l'ai pas trouvée. J'ai projeté mes fantasmes dedans. Peut-être que si j'avais trouvé cette chambre, je n'aurais pas eu à en créer une.²⁶¹

²⁵⁹ Jean Baudrillard, *Le complot de l'art – Illusions et désillusions esthétique*, Paris, Sens & Tonka, 2005, p. 28.

²⁶⁰ Jean Baudrillard, *De la séduction*, Paris, Galilée, coll. « Folio / Essais », 1979, p. 90.

²⁶¹ « I keep to what I said. But, actually, in most of my work there is one lie. For example, in the Hotel series, in which I photographed people's rooms, all the rooms are perfectly right, there is nothing I add, nothing I lie about. But there is one room I would have liked to find, and I didn't find. I put my fantasy inside. Maybe if I had found that room, I would not have had to create it. » Lawrence H. Rinder, « A conversation with Sophie Calle », University Art Museum, Pacific Film Archive (University of California at Berkeley), mars 1990, cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 267.

Elle a donc simulé une chambre, en a fait un récit et l'offre au lecteur comme un fait réel. Or, la simulation, effaçant les traces même de la simulation, combinée à l'aveu prétendu sincère d'un mensonge empêche le lecteur de savoir laquelle de ces histoires est fausse. La conception fragmentée de ces deux titres favorise également l'introduction d'un fait fictionnel et permet au lecteur de croire que certains récits sont vrais et d'autres faux. Or, ce jeu établi par Calle se trouve également dans l'authenticité même de ses projets.

Malgré le fait que l'aventure de « L'homme au carnet » n'apparaît que très partiellement dans *Le carnet d'adresses*, Calle laisse planer un doute quant à la véracité de cette histoire. Bien qu'elle précise à maintes reprises avoir trouvé le carnet d'un inconnu dans la rue : « Je dis que je l'ai trouvé dans la rue et je continue à dire que je l'ai trouvé dans la rue²⁶² », Calle affirme dans la même entrevue : « Personne ne sait si j'ai vraiment trouvé le carnet de l'homme.²⁶³ » Le lecteur ne sait donc plus si la découverte du carnet est réelle, même si Calle assure avoir trouvé celui-ci dans la rue et c'est de cette ambiguïté que naît l'intérêt du lecteur face à cette histoire. « Quel aurait été l'intérêt de « l'homme au carnet » si le récit avait été de pure fiction ? Nul, sans aucun doute.²⁶⁴ » De plus, il est arrivé à l'artiste de donner une tout autre version quant à la découverte dudit carnet. Elle aurait alors « récolté une série de carnets auprès de patrons de cafés à qui elle disait avoir perdu l'objet, jusqu'à ce qu'elle choisisse celui « dont le contenu l'intéresserait le plus ». ²⁶⁵ » En fournissant ainsi de fausses pistes au lecteur, l'auteure semble lui indiquer que la vérité demeura toujours introuvable, mais

²⁶² « He tries to imply that I haven't found it in the street, either. I say I have found it in the street and I'll keep saying I found it in the street. », *ibid.*, cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 267.

²⁶³ « Nobody knows if I really found the man's address book. », Lawrence H. Rinder, « A conversation with Sophie Calle », cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 267.

²⁶⁴ Didier Semin, « Sophie Calle, la limite comme expérience », *Art Press*, n° 138, juillet-août 1989, p. 30-31.

²⁶⁵ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 273.

qu'elle est pourtant là. Pourtant, la photographie ne venait-elle pas certifier la réalité des faits ?

Le discours sur l'image photographique en tant que preuve du réel est vite mis au profit de la « transformation du réel »²⁶⁶ dans l'œuvre callienne. « En effet, [...] l'image photographique, si on la regarde concrètement, présente bien [des] « failles » dans sa représentation prétendument parfaite du monde réel.²⁶⁷ » Ces failles participent, dans nos propos, à la simulation. De fait, la photographie se trouve non plus dans le « ça a été » barthésien, mais bien dans le « ça a été joué » callien. Elle ne montre que la mise en image des installations, des performances et du corps de l'artiste. La photographie n'est donc plus une preuve du réel, mais bien le lieu de l'hypothétique, de la représentation, l'indice d'un simulacre, d'une illusion qui lui permet de jouer avec le lecteur sur la véracité du récit.

L'effet réaliste des images, toutefois soumises à une part de fiction, se trouve à plusieurs reprises dans le coffret *Doubles-jeux*. Pour publier « Suite vénitienne », Calle a non seulement dû modifier la datation de la performance, mais également les photographies représentant Henri B. dans les rues de Venise.²⁶⁸ Même s'il n'était nullement reconnaissable sur les photos prises par l'artiste, l'homme suivi, qui s'était aperçu de la filature de Calle, s'est tout de même opposé à la parution de ces photos dans l'œuvre, menaçant de la faire interdire. L'auteure est donc retournée à Venise avec un couple d'amis et a repris les mêmes photographies, avec une configuration identique des lieux où Henri B. avait figuré auparavant.²⁶⁹ Le récit se veut bel et bien factuel, mais les photographies sont de l'ordre de la simulation. Elles ne prouvent aucunement la présence d'Henri B. à Venise, mais jouent à la prouver. Elles changent la perspective

²⁶⁶ Philippe Dubois, *op. cit.*, p. 31.

²⁶⁷ *Ibid.*, p. 33.

²⁶⁸ Voir Annexe IX, *Simulation d'Henri B.*, p. 155.

²⁶⁹ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 73.

sur l'authenticité de la performance ; Calle précise dire la vérité, mais ajoute de fausses preuves au récit.

De plus, les clichés qui dépeignent la scène du talon aiguille ou du mariage dans *Des histoires vraies + dix* ne sont que des mises en scène réalisées par l'auteure et jouées par l'actrice. Ils ne représentent nullement la preuve d'un moment passé qui a eu lieu, car Calle reproduit l'évènement, et ce, dans le but d'accentuer la part du réel au profit de la fiction. Ce même procédé est utilisé pour « Le strip-tease ». L'histoire racontée par le texte serait véridique, or la photographie illustre une mise en scène :

dans un univers de spectateurs mâles et de femmes exploitées, un photographe – fût-il une femme – peut difficilement venir, sans prise de contact préalable, réaliser des photographies au vu et au su des spectateurs. De plus, la variété des angles de prise de vues implique que l'« amie » photographe se déplace aisément le long de la scène, ce qui est encore moins vraisemblable. Si l'on observe bien les éclairages, les ombres projetées et la direction de la lumière, les clichés de Sophie Calle font plus penser à une scène reconstituée en studio qu'à une scène prise en conditions réelles.²⁷⁰

Les photographies de Sophie Calle sont donc des mises en scène qui dénoncent la facticité de l'image. Il est alors impossible pour le lecteur de discerner le réel de l'irréel, le vrai du faux, l'authenticité du mensonge, voire la vie jouée de la vie vécue, qui, par le fait même, devient « à la fois la proie et la victime de la stratégie fomentée par l'auteur impliqué, et ce, dans la mesure même où cette stratégie est le plus dissimulée.²⁷¹ »

En jouant avec le factuel et le fictionnel dans ses récits autofictionnels à forte teneur autobiographique, Calle joue avec le lecteur. Elle le déroute à la fois dans ses attentes face au livre et dans son interprétation, qu'elle prend plaisir à diriger. C'est toutefois dans l'entremêlement de la réalité et de la fiction que la déstabilisation du lecteur atteint

²⁷⁰ Jean-Paul Guichard, « Poker menteur : de la photographie comme preuve de l'existence de Sophie Calle », *Traces photographiques, traces autobiographiques*, Danièle Méaux et Jean-Bernard Vray (dir.), St-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2004, p. 79.

²⁷¹ Paul Ricœur, *Temps et récit – Le temps raconté, tome III*, Paris, Seuil, coll. « Essais », 1985, p. 303.

son apogée. Calle dit dire vrai, mais avoue l'existence de mensonges ; elle présente des photos à l'appui de ses récits, mais ces photos sont empreintes de fiction ; elle conclut un pacte avec le lecteur, mais le change aussitôt. En somme, les nombreuses stratégies de l'auteure maintiennent le lecteur dans une position indécidable qui permet à Calle de jouer. Les procédés de déroute jusqu'ici utilisés par l'auteure illustrent un lecteur plutôt passif, qui ne semble prendre part au jeu de l'artiste que par sa lecture qui fait renaître le jeu préexistant avant la mise en récit. Or, il existe une certaine forme d'interaction entre l'auteure et le lecteur, où ce dernier joue, plus qu'il ne le subit, le jeu de l'artiste, même si cette interaction n'est certes possible que par le biais de la lecture.

Un jeu interactif : l'utilisation de concepts psychanalytiques interactionnels

Si l'œuvre de Sophie Calle se construit comme un jeu dans lequel l'auteure et le lecteur doivent revêtir le rôle de joueur, nous ne pouvons passer outre l'idée d'une possible interaction entre les deux parties. En effet, « l'art interactif, jouable, se définit principalement à l'interface de deux mondes : celui du visiteur [le lecteur] et celui du système d'éléments, de relations et de conditions qui sont donnés par l'auteur.²⁷² » De tout ce système élaboré par Calle émane non seulement une interactivité interne au sein même de l'œuvre, mais également une interactivité externe lors de la lecture de cette œuvre. Le lecteur prend alors part au jeu que lui propose Sophie Calle, en devenant son véritable partenaire, voire son complice dans certains jeux pervers.

Théories des pulsions

Le premier contact de Sophie Calle avec la psychanalyse se fait à l'âge de trente ans, alors que son père l'envoie « par erreur » chez un psychanalyste pour régler un problème de mauvaise haleine : « 'Il y a méprise. Mon père est persuadé que j'ai

²⁷² Luc Courchesne, « De l'autre côté du miroir », *Jouable – Art, jeu et interactivité*, Genève – Kyoto – Paris, op. cit., p. 42.

mauvaise haleine, mais c'est chez un généraliste qu'il m'a envoyée." Le psychanalyste répliqua : "Vous faites toujours ce que votre père vous dit de faire ?" Je devins sa patiente.²⁷³ » Quelques années plus tard, Calle est invitée à faire une exposition dans la demeure de Freud, devenue aujourd'hui *Freud Museum*, situé à Londres. Calle accepte sans aucune hésitation l'offre, suite à l'une de ses visions : sa robe de mariée étendue sur le canapé du psychanalyste. Elle dispose dans les pièces de la maison le contenu autobiographique de *Des histoires vraies + dix*, investissant ainsi la demeure de Freud. Calle a donc été en contact avec la psychanalyse plus d'une fois et a recours à certains concepts psychanalytiques interactionnels lors de la réalisation de ses performances et de la mise en récit narrative de celles-ci.

Les notions psychanalytiques auxquelles Calle fait appel prennent le nom scientifique de « perversion » et découlent de la théorie des pulsions sexuelles émise par Freud, visant spécialement la satisfaction de l'homme par un équilibre dynamique. Les pulsions du sujet sont prédisposées à quatre destins au cours de leur évolution, soit le renversement dans leur contraire, le retournement des pulsions vers soi, le refoulement et la sublimation.²⁷⁴ Nous ne nous intéresserons ici qu'aux deux premiers destins pulsionnels qui permettent de bien comprendre les couples de perversions opposées qui seront à l'étude : le voyeurisme-exhibitionnisme et le sadisme-masochisme. Le destin de la pulsion concernant son renversement dans son contraire se divise en deux processus distincts : « le *retournement* d'une pulsion de *l'activité à la passivité* et le *renversement du contenu*.²⁷⁵ » Ce dernier renversement ne se trouvant que dans la transformation de l'amour en haine, nous allons en faire abstraction pour favoriser le premier beaucoup plus important pour une compréhension adéquate des pulsions

²⁷³ Sophie Calle, *Des histoires vraies + dix*, op. cit., p. 32-33.

²⁷⁴ Sigmund Freud, *Métopsychoanalyse*, traduit de l'allemand par Jean Laplanche et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, coll. « Folio / Essais », 1968, p. 24.

²⁷⁵ *Ibid.*, p. 25.

présentes dans les couples d'opposition. Le retournement de la pulsion porte sur le but de cette pulsion : « le but actif : tourmenter, regarder est remplacé par le but passif : être tourmenté, être regardé.²⁷⁶ » Pour ce qui est du retournement de la pulsion vers soi, il s'agit simplement de renverser l'activité qui était portée sur autrui, sur soi-même ; le regardeur devient regardé, le dominant devient dominé. Ces deux destins pulsionnels nous permettent de comprendre chez Freud la formation des couples relationnels qui nous offrent quatre perversions : le voyeurisme, l'exhibitionnisme, le sadisme et le masochisme, chacune exigeant une forme d'interaction.

C'est donc par le biais de ces concepts psychanalytiques interactionnels que Sophie Calle agit sur son lecteur. Toutefois, les formes de perversion présentes dans l'œuvre de Calle ne revêtent pas les caractères pathologiques associés aux comportements sexuels péjoratifs ; nous sommes dans le jeu, le simulacre. Il s'agit en effet pour l'auteure de fixer encore une fois certaines limites afin de « *tenir la perversion à distance*. [...] [L]'enjeu sexuel de l'expérience se contente d'être suggéré, et élidé. Là où la perversion simple, si l'on veut, joue sur des métonymies de la sexualité, [l'artiste] repousse d'un cran cette contiguïté symbolique.²⁷⁷ »

Voyeurisme / exhibitionnisme

Les pulsions de voyeurisme et d'exhibitionnisme portent essentiellement sur le regard et mettent en jeu la vision de l'autre et « le plaisir procuré par la pulsion de voir, la *Schaulust* pour reprendre l'expression de Freud.²⁷⁸ » Le voyeurisme relèverait d'une activité – regarder – dirigée sur un objet étranger, tandis que l'exhibitionnisme serait l'introduction d'un nouveau sujet pour être regardé par lui.

²⁷⁶ *Idem.*

²⁷⁷ Guy Scarpetta, *loc.cit.*, p. 19.

²⁷⁸ Gérard Bonnet, *Les perversions sexuelles*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je », 1983, p. 85.

La dynamique scopique occupe une place privilégiée dans l'œuvre de Sophie Calle. Nous verrons que l'artiste travaille le thème de « voir sans être vu » avec *Les Aveugles* et verrons prochainement celui de « regarder sans voir » avec *Fantômes* et *Disparitions*²⁷⁹. Le thème du regard est également présent dans bon nombre de récits composant *Des histoires vraies + dix* comme : « Le peignoir », « Rien vu – personne », « L'amnésie » et « L'autre ». Toute cette question du voir dans l'œuvre complète de Sophie Calle a donné lieu à l'exposition *M'as-tu vue*, du 19 novembre 2003 au 15 mars 2004, au Centre Pompidou²⁸⁰.

Malgré cette présence incessante du regard, Sophie Calle précise qu'elle ne se sent ni voyeuse ni exhibitionniste lors d'une entrevue réalisée par Laure Adler²⁸¹, et Christian Besson affirme avec rigueur qu'il n'y a pas place pour le voyeurisme dans l'œuvre de Calle :

Il en va ici du regard et de la place du sujet. Et c'est pourquoi on ne peut parler de voyeurisme. Ce n'est pas tant l'artiste qui est voyeuse que la situation qui est objectivement *obscène*. *Le regard plus que l'œil*. [...] [Calle] *est sous le regard*. Ce qu'elle montre, ce que montrent ses œuvres, ce n'est pas tant la vie privée de telle ou telle personne qui serait victime de son intrusion, que l'omniprésence du regard. Elle suit mais aussi se fait suivre. L'objet vu a moins d'importance que *la relation qui se montre*. L'obscénité n'est pas son fait. C'est ce qui dans le réel se place sous le regard, s'exhibe.²⁸²

Cependant, nous ne sommes pas d'accord avec la position de Besson et nous démontrerons qu'il y a bel et bien présence d'une forme de voyeurisme et d'exhibitionnisme dans l'œuvre callienne, qui est perceptible par l'interaction entre l'auteure et le lecteur.

²⁷⁹ Nous traiterons ces titres dans la prochaine section : « Entretiens avec X. ; Interrogatoire sadique de la mémoire des joueurs ».

²⁸⁰ Christine Macel (dir.), *Sophie Calle, M'as-tu vue*, Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, 443 p.

²⁸¹ Laure Adler, « Qui êtes-vous Sophie Calle ? », *Beaux-Arts Magazine*, n° 276, Juin 2007, p. 55.

²⁸² Christian Besson, « Sophie Calle et le regard », dans *Sophie Calle*, cat. d'exposition, Nevers, Association pour l'Art Contemporain, 1985, n. p., cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 505.

La plupart des hypothèses portant sur la scopophilie se fondent majoritairement sur l'idée d'un comportement malicieux où le voyeur éprouve un certain plaisir sexuel à épier autrui. Or la définition qu'en donne Bonnet se rapproche davantage de l'utilisation que nous voulons en faire : « on parle de voyeurisme pour désigner la pratique qui consiste à épier autrui, souvent à son insu, dans son intimité quotidienne²⁸³ ». Nous ne parlons donc pas d'un voyeurisme direct qui suppose un acte obsessionnel où le voyeur cherche l'indécence, mais bien d'un voyeurisme indirect « qui ne serait pas principalement lié au donné à voir mais à un manque à voir. [...] Il n'est aucunement lié, en première instance, à un comportement psychologique plus ou moins déviant, [...] mais à une sorte de défi perceptif. Le voyeur nourrit ainsi l'avidité de son regard par le défi de percevoir l'inconnu ou ce qui lui échappe allusivement.²⁸⁴ » Par cette approche redirigée vers un but non sexuel, nous pouvons établir la présence récurrente de cette forme de voyeurisme dans les performances et les œuvres de Sophie Calle.

Lors de certaines situations, l'artiste refuse de rencontrer les inconnus faisant l'objet du récit. Ce premier constat élaboré au préalable est l'une des caractéristiques propres au voyeurisme. Dans la mesure où le voyeur souhaite surprendre l'autre dans son intimité ou surveiller ses faits et gestes, celui-ci ne désire créer aucune rencontre. La performance repose alors sur la volonté d'une non-réciprocité, où Calle épie et surveille insidieusement les autres à leur insu. C'est ce qui arrive dans *L'hôtel*, même si l'artiste surveille non pas les occupants, mais bien les objets de ceux-ci. Les occupants ayant quitté la chambre, Calle y pénètre avec l'intention d'observer leurs effets personnels. D'abord, elle « se concentre sur un donné à voir fugace, éphémère, qui tend à paraître et à disparaître²⁸⁵ » :

²⁸³ Gérard Bonnet, *op. cit.*, p. 97.

²⁸⁴ Paul Breton, *Du voyeurisme comme dispositif : L'image figée de la photo et l'image filée du cinéma*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 1994, p. 20.

²⁸⁵ *Ibid.*, p. 16.

Mardi 3 mars. 10 h. Le guide Michelin a été rangé dans l'Armoire et a été remplacé sur la table de nuit par une liste des distributeurs automatiques de la banque Hervest [...]

Mercredi 4 mars. 10 h 30. Le guide Michelin a été ressorti, il est passé, ainsi que la liste des hôtels Sofitel, sur la table de nuit de droite.²⁸⁶

Elle épie les occupants par les traces qu'ils laissent. « Le plaisir ne résulte pas de l'importance ou de l'intérêt de la scène [...] un rien suffit à l'émouvoir – il ressort surtout du fait qu'il surprend, viole, voit ce qui ne se montre pas.²⁸⁷ » Ce n'est donc pas tant le contenu qui intéresse Calle ici, mais bien sa position de voyeuse lors de ses recherches indiscretes. Ensuite, elle s'infiltré dans leur vie privée en inspectant le contenu de leur valise, allant même jusqu'à lire leur journal intime : « *Mardi 17. 9 h 30.* Aujourd'hui j'ouvre la penderie. [...] Je fais la chambre puis je m'attelle à la lecture de son journal.²⁸⁸ » S'immiscer de cette façon dans la vie des gens, à leur insu, en observant leurs effets personnels, constitue une forme de voyeurisme puisque l'artiste découvre un certain plaisir à épier autrui dans son intimité. Calle place ainsi le lecteur en position de témoin de son voyeurisme et par là même en position de voyeur de la voyeuse.

Le voyeurisme indirect est également présent dans deux autres opuscules, car Sophie Calle multiplie les procédés et les techniques afin d'espionner les gens. En interrogeant les individus qui figurent dans le carnet d'adresses, l'auteure viole l'intimité du propriétaire. Elle observe la vie de l'homme par un abus de curiosité, désirent le connaître sans le rencontrer. Elle se fait voyeuse à travers le regard des amis de l'homme en question. Toutefois, lorsqu'elle file des inconnus dans les rues de Paris ou de Venise, le regard personnel direct retrouve toute son importance. Calle guette subtilement les gens, ne voulant pas être vue. Elle les observe, note leurs déplacements

²⁸⁶ Sophie Calle, *L'hôtel*, « Chambre 47 », livre V du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 82.

²⁸⁷ Gérard Bonnet, op. cit., p. 98.

²⁸⁸ Sophie Calle, *L'hôtel*, « Chambre 25 », livre V du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 16.

et leurs arrêts, les traque le plus longtemps possible en prenant des photos à leur insu, en volant leur image. Le « défi perceptif » dont parle Paul Breton prend ici tout son sens : *voir sans être vu*. Une divergence s'insère toutefois entre les caractéristiques que nous avons établies quant au voyeurisme et l'œuvre de Calle. Si la scotophilie vise à voir ce qui ne se montre pas, le travail de l'auteure, lui, est de rendre public ce qui devrait rester privé. Transposé dans ses livres, le voyeurisme de Calle est renvoyé au lecteur qui devient à son tour voyeur par l'indiscrétion de son regard porté sur le texte et les photographies de Calle.

Face à l'œuvre et son dispositif intermédial, le lecteur participe lui aussi à une forme de voyeurisme qui « se situe dans l'acte de perception de toute image. [...] le spectateur s'avère assujéti au dispositif de l'image [...] qui [l']incite à se conformer aux paramètres de perception de l'image comme s'il était un voyeur.²⁸⁹ » Par l'activité photographique, Sophie Calle permet au lecteur d'observer l'intimité d'autrui avec elle. Sa volonté de regarder provient uniquement de la représentation de l'image et des informations portant sur l'intimité des inconnus, transmises par l'auteure. L'art de la photographie est un médium adéquat au développement du voyeurisme, puisqu'il permet au voyeur de maintenir sans effort la distance pour ne pas être vu et ne peut donc « entraver le déroulement ou la progression de la scène à voir.²⁹⁰ » Le lecteur ne peut être pris en délit de voyeurisme premier parce qu'il n'est voyeur que par le regard qu'il porte sur l'image procurée par Calle. Il devient alors « voyeur selon un principe de causalité, que l'on pourrait qualifier de descriptive, lorsqu'il "contemple" le représenté photographique immuablement dévoilé.²⁹¹ » Au contraire de Sophie Calle qui surveille les inconnus dans ses performances, le lecteur contemple. Son regard est attiré par un donné à voir définitif, statique, où le regardeur « compte observer l'immuabilité de ce

²⁸⁹ Paul Breton, *op. cit.*, p. 1-2.

²⁹⁰ *Ibid.*, p. 42.

²⁹¹ *Ibid.*, p. 37.

qui se donne définitivement à voir.²⁹² » L'auteure fait donc de son lecteur son semblable, son double et son complice. Elle lui donne à voir tout ce qu'elle voit elle-même lors de son intrusion dans la vie privée des gens, par le biais de l'image photographique, annexée à un texte descriptif.

Par les exemples de jeu d'espionnage et la manière dont Calle fait participer le lecteur à ses actes d'indiscrétion, nous pouvons affirmer que le voyeurisme est une composante de l'œuvre. Néanmoins, Sophie Calle n'est pas seulement voyeuse. En exposant au lecteur le résultat de ses démarches indiscrètes, elle participe à la deuxième composante du couple d'opposés décrite par Freud, soit l'exhibitionnisme, car le lecteur ne peut être voyeur que par l'exhibition de l'auteure et des joueurs du jeu callien.

« Dans *Des histoires vraies*, dans les autobiographies, il y a une envie de me reposer, de ne pas aller épier un autre [...] de tourner l'appareil photo vers moi, parce que là au moins personne ne pourra se rebeller. L'idée des autobiographies est venue avec le désir de renverser les choses, en lâchant un peu les autres.²⁹³ » Suivant le destin des pulsions, le voyeurisme ne peut que donner suite à l'exhibitionnisme par le renversement dans son contraire. Nous parlerons toutefois d'exhibitionnisme par opposition au voyeurisme précédent, laissant de côté les définitions scientifiques qui insistent sur le caractère sexuel par l'étalage, intentionnellement érotique, des organes génitaux ou autres zones érogènes afin d'en tirer un plaisir sexuel. Pour Calle, l'exhibitionnisme ne vise qu'à éveiller le regard du lecteur, témoin de l'exhibition et impliqué par sa présence au voyeurisme de l'auteure. Grâce à l'introduction d'un nouveau sujet, le lecteur, l'auteure peut donner à voir, se donner à voir. Le travail de Sophie Calle se situe alors davantage dans l'« exhibitionnisme indirect », par la distribution et la mise en circulation de

²⁹² *Ibid.*, p. 18.

²⁹³ *Contact*, « Sophie Calle », réalisation de Jean-Pierre Krief, France 1997, émission de La sept ARTE et KS Visions, Le Centre National de la Photographie, d'après une idée de William Klein.

photographies représentant l'intimité de l'autre lors de la publication de ses œuvres, et dans un « exhibitionnisme par procuration », lors la production de photographies intime de soi, positionnant tous deux le lecteur comme voyeur.²⁹⁴

L'exhibitionnisme indirect de Sophie Calle se rattache grandement aux expériences de voyeurisme évoquées plus haut où l'auteure devient exhibitionniste de l'autre. En exposant au lecteur les bribes des journaux intimes, les notes jetées dans une poubelle, les factures de tel ou tel autre client des chambres de l'hôtel et en insérant bon nombre de photographies qui viennent corroborer ses dires et illustrer les effets personnels des voyageurs, Calle montre à voir ce qui ne doit pas être montré, exhibant une part de l'intimité d'autrui. Le lecteur devient tout autant voyeur de la personnalité de l'artiste que du touriste anonyme.

Toutefois, l'auteure ne révèle pas seulement l'intimité des inconnus. Se joint à ce type d'exhibitionnisme, qui montre à voir par la distribution, l'exhibitionnisme par procuration, où l'auteure soumet au regard d'autrui une part intime d'elle-même, devenant voyeuse de sa propre personne. Après avoir été regardeuse, Sophie Calle s'exhibe, suivant le destin des pulsions lors du retournement de celles-ci sur sa propre personne. Outre le fait que la plupart des récits de Calle racontent certaines périodes de la vie de l'auteure, certaines photographies intégrées à l'œuvre donnent à voir l'artiste dans sa plus grande nudité, nous rapprochant de la véritable définition de l'exhibitionnisme où l'on exhibe les parties intimes de son corps. Même si « la photographie, depuis son invention, a représenté la nudité du corps humain de façon artistique²⁹⁵ », le nu reste une forme d'exhibitionnisme qui repose entièrement sur le rapport à autrui : regardeur/regardé. Lorsque Calle met en couverture de *Des histoires vraies* + dix une photographie de ses seins, elle interpelle non seulement le regard du

²⁹⁴ Gérard Bonnet, *op. cit.*, p. 88.

²⁹⁵ Djavad Zaman Zadeh, *Le Nu en peinture et en littérature : une étude contemporaine*, Montréal, Institut de promotion, 1989, p. 69.

lecteur, mais aussi celui de chaque personne qui, un jour ou l'autre, croisera du regard le livre. Naît dès lors une forme d'interaction avant même le début de la lecture. Toutefois, la corrélation entre l'exhibitionnisme de l'auteure et le voyeurisme du lecteur trouve son apogée dans « Le strip-tease ». À l'exception d'une brève introduction, la performance ne porte aucune trace de narration, seulement une série de dix-sept photos où Sophie Calle se dévêt tranquillement lors d'une prestation pour terminer entièrement nue devant le public du bar et le lecteur. L'absence de texte force le lecteur à regarder les images et soulève du même coup l'hypothèse que la photographie du corps nu de l'artiste donne tout à voir, permettant ainsi à l'auteure de s'abstenir d'une quelconque narration. De plus, la disposition sur plusieurs pages des photographies développe chez le lecteur un désir grandissant de voir la suite, de découvrir jusqu'où ira l'artiste dans son exhibition. Calle éveille donc le regard du lecteur et l'implique dans son jeu « pervers ».

Or, nous pouvons voir une troisième forme d'exhibitionnisme présente dans les œuvres de Sophie Calle, qui s'ajoute à l'exhibitionnisme de soi et des autres, soit l'exhibitionnisme de soi par les autres. Celle-ci est toutefois sous-entendue dans le coffret *Doubles-jeux*, n'apparaissant que dans *Le carnet d'adresses*. À la toute fin, l'auteure précise : « Il exprimait violemment son rejet du procédé utilisé, celui d'une intrusion dans sa vie privée, il disait combien il avait été blessé, accompagnant cette réponse de sa signature et d'une photographie qu'il s'était procurée à *ma manière* et qui me représentait nue.²⁹⁶ » Comme il nous est permis de douter de la véracité de cette histoire, nous pouvons supposer que Calle a elle-même placé la photographie à un endroit précis dans le but unique que Pierre D. la trouve – si nous gardons l'hypothèse que l'homme en question a trouvé ladite photo par hasard dans la même ruelle. Ou est-

²⁹⁶ Sophie Calle, *Le carnet d'adresses*, livre VI du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 19.

ce Calle qui la lui a donnée intentionnellement ? Plusieurs hypothèses sont possibles quant à la parution d'une photographie nue de l'artiste dans le journal *Libération*.

Un autre exemple, plus manifeste cette fois, nous permet de confirmer la présence d'un exhibitionnisme de soi par l'intermédiaire d'autrui : celui de *Prenez soin de vous*. Cette œuvre expose le courriel de rupture de Sophie Calle, non pas par l'auteure elle-même, mais par le regard, la pensée de 107 femmes. Ce sont celles-ci qui procurent au lecteur une exhibition de l'intimité de l'auteure à travers leur interprétation. L'exhibition se fait alors non pas par soi, mais par autrui.

Le travail de Calle se décrit donc en termes de voyeurisme et d'exhibitionnisme, créant ainsi une interaction avec le lecteur par le couple relationnel d'opposition voyeur et exhibitionniste : l'artiste regarde, elle montre à voir et le lecteur regarde. Cette même forme d'interaction, où les actions de l'auteure rendent complice le lecteur, se poursuit dans le second couple de perversions.

Sadisme / masochisme

Comme le voyeurisme et l'exhibitionnisme, le sadisme et le masochisme sont des pulsions qui sont considérées comme des perversions en psychanalyse. Or, pour ce travail, les deux composantes ne porteront ni sur un plaisir sexuel ni sur une violence physique. Il sera question ici de sadisme et de masochisme moraux, souvent ludiques sans aucune déviance psychologique sexuelle de la part de l'auteure.

Le sadisme, à la différence de l'exhibitionnisme qui est un geste posé, est un acte, une attitude active, un besoin de domination sur un sujet qui peut se poursuivre par un comportement agressif et une conduite violente. « Le but originel du sadisme est

d'assujettir. Le plaisir d'infliger la douleur ne vient qu'ensuite.²⁹⁷ » Cette pulsion comporte trois degrés d'application différente dont le premier consiste en un « acte de cruauté accompagnée d'un plaisir qui, ni sur le moment, ni ensuite, n'est senti comme sexuel.²⁹⁸ » Constatant ces faits, le sadisme dans l'œuvre de Calle est certes présent, mais sous la forme d'une cruauté morale. Sophie Calle est sadique au sens où elle tire un certain plaisir à travailler le thème de la douleur en questionnant certaines personnes quant à leurs souffrances, voire leur handicap :

Sophie Calle, manifestement, a transgressé un tabou (celui qui s'attache au « respect » qu'il est convenu d'attacher aux « infirmes »), - il y a une cruauté sensible à avoir ainsi sondé des aveugles sur leur « imaginaire visuel », et une cruauté redoublée à avoir incarné (par des photographies concrètes, invérifiables par eux) cet imaginaire.²⁹⁹

Dans *Douleur exquise*, la question « Quand avez-vous le plus souffert ? » montre l'intérêt que porte Calle à la douleur de l'autre et la narration de la souffrance vient renforcer l'idée d'un éventuel sadisme de la part de l'auteure. Calle construit son œuvre en transposant les témoignages empreints de douleur et de détresse dans son livre et les offre au lecteur. Elle l'interpelle alors plus intimement et lui demande d'avoir de la sympathie, de ressentir la blessure d'autrui ou de jouir du malheur de l'autre afin qu'il puisse en dégager lui aussi un certain plaisir lors de sa lecture et développer à son tour une forme de sadisme.

Relevant d'attitudes plus passives par le renversement de la pulsion dans son contraire, le masochisme dérive du sadisme. Ce dernier, dont le but actif est de voir souffrir l'autre, est maintenant remplacé par un but à connotations plus passives : se faire souffrir. Quant au masochisme moral, la souffrance est recherchée indirectement. Il

²⁹⁷ Jacques Chazaud, *Les perversions sexuelles : introduction à leur approche psychanalytique*, Toulouse, Privat, 1973, p. 124.

²⁹⁸ Edward Clifford Allen, *Les déviations sexuelles*, traduit de l'anglais par L. Jospin, Paris, Payot, 1963, p. 124.

²⁹⁹ Guy Scarpetta, *loc.cit.*, p. 19.

« est surtout remarquable en ce que sa relation avec ce que nous considérons comme sexualité se trouve relâché. [...] Ce qui importe, c'est la souffrance elle-même [...] la pulsion de destruction a été à nouveau tournée vers l'intérieur et fait rage contre le propre soi.³⁰⁰ » Le masochisme est souvent lié à un complexe de culpabilité, « un besoin de se plaindre, de se montrer malheureux [...] à exagérer les moindres difficultés et à en faire un tourment, une impossibilité à saisir les joies de la vie.³⁰¹ » La présence d'un témoin est alors nécessaire. Pour Calle, le rôle du témoin de ses souffrances se trouve à être joué par le lecteur.

Nous pouvons parler de masochisme chez Calle, puisque « c'est toujours l'expression d'une frustration ou d'une douleur – aussi exquise soit-elle- qui prend le pas et constitue le point de départ dans la création et la narration.³⁰² » L'auteure décide d'exposer ses souffrances, de montrer au lecteur ses déroutes sentimentales plutôt que ses réussites. Dans *Des histoires vraies + dix*, les épisodes « Rêve de jeune », « Le peignoir », « Le porc », « Le cadeau » et certains des dix récits composant la section « Le mari » portent sur le désordre amoureux et l'échec d'une relation. Les malheurs affectifs de l'artiste alimentent son travail créatif et lui permettent de réaliser ses œuvres. L'auteure explique lors d'une entrevue qu'elle obtient une certaine source d'inspiration et de plaisir dans l'écriture de sa douleur : « Les événements heureux, je les vis, les malheureux, je les exploite. D'abord par intérêt artistique, mais aussi pour les transformer, en faire quelque chose, en profiter – se venger de la situation.³⁰³ » Il faut alors faire deux distinctions entre le masochisme comme perversion, tel que vu par Freud, et celui de l'auteure. La personne souffrant de masochisme moral en est habituellement inconsciente et la présence du témoin n'a pour but que de faire souffrir

³⁰⁰ Sigmund Freud, *Névrose, psychose et perversions*, traduit de l'allemand sous la dir. de Jean Laplanche, Paris, PUF, 1981, p. 292-293.

³⁰¹ Sacha Nacht, *Le masochisme*, Paris, Payot, 1965, p. 76.

³⁰² Cécile Camart, *op. cit.*, p. 456.

³⁰³ Christine Macel, « Interview-biographie de Sophie Calle », *loc. cit.*, p. 81.

davantage le masochiste. Chez Calle, il en va tout autrement. L'auteure est tout à fait consciente de travailler les événements douloureux de sa vie et le témoin n'a d'autre rôle que celui du sadique qui tire satisfaction à la lecture d'événements malheureux.

Toutefois, si Calle se plaît à revivre et à écrire sa souffrance, c'est parce que pour elle, l'écriture est une thérapie qui la libère de sa douleur. En effet, Sophie Calle attribue à son travail un rôle thérapeutique. Son « art ne vise pas le bonheur mais bien la purgation de la peine, le dépassement de l'épreuve. La méthode est vraiment sur ce versant qui va de la douleur vers la sublimation, dans la pure tradition aristotélicienne qui vantait déjà les mérites de la catharsis.³⁰⁴ » Dans ses projets à but thérapeutique, nous retrouvons le film *No sex last night, Douleur exquise* et *Prenez soin de vous*. Découlant toutes d'une séparation amoureuse, si l'on tient compte du fait que *No sex last night* n'est qu'un temps ajouté au moment de rupture, les situations pénibles sont exploitées par Calle pour se guérir. Lorsqu'elle écrit *Douleur exquise*, l'auteure décide de « raconter sa souffrance plutôt que son périple.³⁰⁵ » Elle épuise son histoire jusqu'à ce qu'elle n'ait plus rien à dire à ce sujet. Calle explique :

Je souffrais et j'ai cherché comment souffrir moins. Mon motif était d'arrêter cette souffrance, et ma méthode passait par l'art. [...] Comme je vivais une rupture douloureuse, je me suis dit que j'aurais épuisé cette douleur par le récit. Il fallait donc que j'en parle jusqu'à n'en plus pouvoir. Le divan. Parler, parler jusqu'à expulser.³⁰⁶

Répétition après répétition, le lecteur est pris à témoin du masochisme de l'auteure dans le dispositif mis en place qui déclenche chez lui un certain sadisme.

Dans le coffret *Doubles-jeux*, la part de sadisme est toutefois inexistante et celle du masochisme est beaucoup plus subtile. Elle porte davantage sur l'idée de l'assujettissement du sujet. En fait, on ne peut parler de masochisme qu'avec *De l'obéissance* et *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi*, dont l'expérience repose

³⁰⁴ Anne Sauvageot, *op. cit.*, p. 233.

³⁰⁵ Sophie Calle, *Douleur exquise*, Arles, Actes Sud, 2003, p. 202.

³⁰⁶ Fabian Stech, *op. cit.*, p. 98.

sur la soumission de l'auteure à autrui. Le coffret débute et se termine par l'assujettissement de Calle et c'est par le biais de son entière obéissance au personnage de Maria et aux commandements de Paul Auster que l'auteure endosse le rôle de masochiste. D'ailleurs, la soumission de l'artiste ne se termine que lorsqu'Auster précise : « C'est fini, Sophie... C'est fini. Tu peux arrêter de sourire.³⁰⁷ » Elle ne cesse de jouer son rôle et d'être soumise à lui que lorsqu'il lui demande d'arrêter la performance. Cette relation de dominant / dominé créée par l'auteure positionne donc le lecteur comme voyeur du couple d'opposés sadique / masochiste représenté par Paul Auster et Sophie Calle. Le lecteur observe à travers sa lecture l'évolution de l'expérience d'asservissement de l'auteure en s'identifiant soit au masochisme de Calle, soit au sadisme d'Auster.

¶

La pratique artistique de Sophie Calle porte sur la construction d'une relation mutuelle entre l'auteure et le lecteur. L'œuvre d'art se fonde comme interstice social où un jeu entre les deux entités se produit. Par sa lecture, le nouveau joueur entre dans l'univers ludique de Calle, devient son complice et assume d'être voyeur ou sadique alors que l'auteure occupe l'autre rôle du couple d'opposés. Le lecteur peut donc être considéré comme un joueur, sachant que Sophie Calle utilise plusieurs procédés afin de l'inviter à prendre part au jeu et jouer avec lui à travers sa lecture.

2.2 Les participants au jeu : les inconnus

Or Sophie Calle ne joue pas seulement avec le lecteur. S'ajoutent à celui-ci les inconnus, participants directs au travail ludique de l'auteure. En effet, les inconnus sont

³⁰⁷ Sophie Calle, *Gotham Handbook*. New York, mode d'emploi, livre VII du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 93.

une dimension incontournable dans l'œuvre de Calle. À part le premier opuscule qui ne répond pas à la règle, se trouve, dans tous les autres livres qui composent le coffret *Doubles-jeux*, la présence d'inconnus. Ceux-ci peuvent tantôt n'être qu'une personne de plus parmi les convives invités au rituel d'anniversaire de l'artiste, tantôt être l'objet même du récit ou de la performance. Cependant, ce n'est pas tant la figure de l'inconnu qui nous intéresse ici, mais davantage la dynamique qui s'instaure entre celui-ci et l'artiste, sa collaboration à l'expérience, sa participation au jeu.

Dans son essai intitulé *L'esthétique relationnelle*, Nicolas Bourriaud constate que la pratique artistique des années 1990 « apparaît aujourd'hui comme un riche terrain d'expérimentations sociales³⁰⁸ ». À cet égard, il développe l'idée d'un art relationnel « prenant pour horizon théorique la sphère des interactions humaines et son contexte social³⁰⁹ », où l'œuvre fonctionnerait comme un dispositif relationnel, une « machine à provoquer et gérer des rencontres individuelles et collectives.³¹⁰ » Nous retrouvons ici tout le dispositif que met en place Sophie Calle dans ses œuvres, puisque son travail consiste pour une bonne part à rendre compte de ses rencontres avec des inconnus.

Entretiens avec X.

L'une des stratégies de l'artiste permettant aux inconnus de prendre part à son jeu consiste en un entretien mené par Calle et qui prend la forme d'une interview ou d'un questionnaire. Par cette méthode, Calle parvient à entrer en contact avec les gens de façon à ce qu'ils participent volontairement à l'œuvre. Certes, la bonne volonté d'autrui est essentielle dans l'interview parce que non seulement elle permet d'affirmer que les inconnus endossent le rôle de joueurs et que, par le fait même, il y a bel et bien

³⁰⁸ Nicolas Bourriaud, *op. cit.*, p. 9.

³⁰⁹ *Ibid.*, p. 11.

³¹⁰ *Ibid.*, p. 30.

présence de jeu dans l'œuvre de Sophie Calle ; le jeu « n'existe que là où les joueurs ont envie de jouer et jouent³¹¹ », mais également parce qu'elle permet l'échange entre l'artiste et l'inconnu, faisant ainsi entrer une part de social dans l'œuvre. Si l'autre se refuse de répondre aux questions de l'auteure, le jeu ne débute pas. Or, afin de s'assurer que les inconnus consentent à lui parler, Calle révèle l'approche presque infaillible qu'elle exerce lors d'un « Talking Art » de l'ICA de Londres en 1992 :

Je pense qu'en général les gens acceptent de vous parler lorsque la question que vous leur posez n'est pas une question à laquelle dans leur vie ils ont appris à répondre par oui ou non. Donc si je vous demande de porter ma valise et déménager mon appartement vous pouvez dire non parce que vous avez autre chose à faire [...] Mais si je vous demande si vous voulez dormir dans mon lit, au lieu de dire non, vous dites 'pourquoi pas ?'³¹²

Le stratagème de la question, de l'interrogation établie par Calle favorise donc la participation de l'autre joueur, qui, rappelons-le, intervient dans la performance non sans une certaine soumission masochiste aux règles posées *a priori* par l'auteure. C'est pourquoi, le lecteur retrouve dans la plupart des livres de Calle des prolégomènes qui débutent par un « J'ai décidé de ... » mettant en place la situation, et qui sont suivis quelques lignes plus loin de : « Je leur ai demandé... ». C'est à cet instant que les inconnus entrent dans le jeu et acceptent de jouer avec Sophie Calle, d'obéir à ses règles. Bien que les interviews s'amorcent de façon similaire et contiennent habituellement une seule question ouverte, la procédure du questionnement inaugural diffère d'un entretien à l'autre, permettant différentes formes de participation.

³¹¹ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 36-37.

³¹² « *I think generally people accept to speak when the question you ask them is not a question they have learned in their life to answer yes or no. So if I ask you if you would please help me carry my suitcase and move my apartment you can say no because you have something else to do, you'd rather change your own apartment. But if I ask you if you would please sleep in my bed, instead of saying no, you say 'Why not ?'* », tiré de « *Sophie Calle in conversation with Bice Curiger* » [février 1992], dans Adrian Searle (ed.), *Talking Art 1*, Londres, Institute of Contemporary Arts, 1993, p. 42, cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 118.

Interrogatoire sadique de la mémoire des joueurs

L'un des types d'interviews par lesquels Sophie Calle fait interagir des inconnus se présente sous la forme d'un « guide touristique », où les gens sollicités sont appelés à se déplacer physiquement à travers la ville afin de désigner un endroit précis qui répond bien à la question posée par l'artiste. L'interrogation porte sur le lieu même où Calle a été amenée, sur l'évènement qui rattache cet endroit à l'inconnu. Les entretiens prennent alors la forme d'un repérage topographique de lieux particulièrement symboliques pour les joueurs, et ce, dans quelques grandes villes du monde, soit New York ou Los Angeles, représentés dans les expositions *Le Bronx* et *Les anges* et Jérusalem et Berlin dans les récits *L'erouv de Jérusalem* et *Souvenirs de Berlin-Est*.

La première fois où Sophie Calle met en application cette méthode de l'interview qui questionne à la fois les inconnus et les lieux, remonte à ses débuts, en 1980. Peu après avoir réalisé *Les dormeurs*, la galerie Fashion Moda demande à l'artiste de réaliser une œuvre *in situ*. Comme cette galerie se situe dans le South Bronx de New York et qu'on localise une proportion importante de sans-abri dans ce quartier, Sophie Calle croit inopportun d'exposer sa première pièce, où le lit occupe la place centrale de son travail. Elle décide alors de créer une nouvelle exposition qui sera plus appropriée et qui se rapprochera davantage du contexte social de cette ville : « J'ai tout de suite trouvé une idée simple : jouer sur la peur que provoque ce quartier, et son ghetto.³¹³ » Calle demande donc à des habitants du Bronx de l'emmener dans des lieux où ils devront par la suite lui confier un récit personnel qui les rattache à ce lieu :

J'ai décidé de m'y rendre chaque jour [Galerie Fashion Moda], de 2 heures à 5 heures, pour une période indéterminée. J'ai attendu que des hommes et des femmes se présentent. Je leur ai demandé de m'emmener dans un endroit de leur choix, quel qu'il soit, dans le Bronx.

³¹³ Christine Macel, « Interview-biographie de Sophie Calle », *loc.cit.*, p. 80.

Je les ai photographiés dans cet environnement qui avait une signification spéciale pour eux.³¹⁴

Calle dresse alors un inventaire urbain au gré de ses déambulations, où chaque endroit lui permet de pénétrer dans la vie intime des inconnus et de satisfaire ainsi une part de son voyeurisme. Le parcours fourni par les individus permet à Calle d'interroger des endroits de toutes sortes : un quartier incendié, un pont, une école primaire, une banque, une avenue, un terrain vague. Avec cette méthode, l'auteure « inaugure une façon détournée de faire appel à la « participation » d'acteurs pour élaborer l'œuvre avec elle.³¹⁵ »

Avec *Le Bronx*, Calle attend passivement la venue des participants sollicités dans la galerie. À l'inverse, lors de son projet suivant intitulé *Les anges* (1984), Sophie Calle va vers les gens en vue de les interroger. Néanmoins, le mécanisme est comparable au précédent : Calle pose une question relativement abstraite aux habitants de Los Angeles, qui se doivent de l'interpréter à leur façon, mais cette fois, elle choisit les personnes avec lesquelles elle aimerait collaborer. Elle interroge des passants, des hommes d'affaires, des personnalités politiques locales, des personnalités artistiques, le chef de la police, et leur demande « Puisque Los Angeles est littéralement la ville des anges, où sont les anges ? » Les réponses varient d'un interlocuteur à l'autre. Pour certains, il s'agit d'une présence invisible et mystique : le diable, les démons, la Vierge Marie. Pour les représentants politiques, les interprétations sont évasives et se rapportent davantage à un groupe social : les habitants de L.A., les sans-abri, les enfants, les bénévoles, tandis que plus la personne est inconnue dans la sphère publique, plus la réponse est subjective et intime : un être cher, un animal de compagnie, un membre de la famille. Sophie Calle parcourt donc la ville de Los Angeles à la recherche des anges. Chaque personne interrogée lui explique et lui

³¹⁴ Texte introductif de l'exposition *Le Bronx* en France en 1982. Cécile Camart, *op. cit.*, p. 119.

³¹⁵ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 122.

désigne par un lieu sa propre perception des anges dans sa ville, devenant ainsi un joueur qui accepte de jouer avec l'artiste.

De l'autre côté du monde cette fois, nous retrouvons « deux approches de l'espace urbain vécu par les individus dans un rapport mémoriel et collectif aux bouleversements « frontaliers ».³¹⁶ » Pour le projet *L'erouv de Jérusalem*, Sophie Calle devait réaliser un travail dans la bande de Gaza :

Je voulais trouver un Israélien et un Palestinien, qui s'étaient tués mutuellement, sans que cela ne soit dû à une décision antérieure voulue, de telle sorte que la vie et la mort les auraient liés ensemble de façon indissoluble. Mais c'était trop douloureux. Je suis allée à Gaza et j'ai fait s'asseoir les uns à côté des autres des pères de Palestiniens qui avaient été tués pendant la guerre. Je ne pouvais simplement leur poser aucune question. Le père pleurait, le traducteur pleurait, je pleurais et tout d'un coup je me suis dit, comment veux-tu demander à ce père la couleur du pull-over que portait son fils lorsqu'il a été tué – c'était impossible.

C'est seulement après que je suis tombée par hasard sur l'*Erouv*. D'après la loi juive, pendant le Shabbat, on n'a ni le droit de travailler ni le droit de porter quelque chose. La Torah l'autorise seulement, lorsque le lieu dans lequel on agit est privé ou lorsqu'une *erouv* le crée, c'est-à-dire, une frontière qui peut se composer d'un fil, d'un mur ou d'un câble, pour entourer le lieu.³¹⁷

Le périmètre entouré par le fil soutenu par les poteaux en acier galvanisé qui délimite l'erouv devient un espace privé où il est permis de transporter des objets durant le Shabbat.³¹⁸ C'est ainsi que vient l'idée à Calle de « demander à des habitants de Jérusalem, israéliens et palestiniens de [l']emmener dans un lieu public, ayant à leurs yeux, un caractère privé.³¹⁹ » Beaucoup moins sadique qu'elle ne l'avait imaginé, mais portant toujours les traces d'un voyeurisme constant, Calle fait en sorte que les inconnus interrogés décrivent différents quartiers et l'amènent dans des zones périurbaines de la cité. D'ailleurs, la topographie est mise en avant lors de l'exposition,

³¹⁶ *Ibid.*, p. 523.

³¹⁷ *Idem.*

³¹⁸ Voir Annexe X : *L'erouv*, p. 156.

³¹⁹ Sophie Calle, *L'erouv de Jérusalem*, dans le catalogue d'exposition *Sophie Calle, M'as-tu vue, op. cit.*, p. 337.

puisque les récits iconotextuels ne sont plus affichés sur des cimaises comme l'artiste le faisait auparavant, « mais sont à découvrir sur une carte de la ville, reproduite sur une table rectangulaire que le visiteur doit contourner, tel un panneau sur un site d'observation. La position des récits correspond à des emplacements topographiques précis, et emprunte au déplacement du chemin de croix selon les douze stations dans l'iconographie chrétienne.³²⁰ »³²¹ Ce dispositif rappelle que l'espace, les lieux symboliques et la cartographie sont des données récurrentes dans les projets de Sophie Calle.

C'est dans cette même optique du rapport mémoriel que doit mettre en scène le joueur que se poursuit *Souvenirs de Berlin-Est*, en 1996. Le projet porte sur l'effondrement du bloc communiste et la chute du mur de Berlin qui ont superposé deux cartographies de la ville dans la mémoire des habitants. En effet, plusieurs endroits ont été débaptisés et rebaptisés, bon nombre de symboles et de monuments de l'ancienne République ont été détruits, certaines plaques commémoratives ont été enlevées, le nom des rues a été changé : « Elle [la rue] a dû s'appeler Adolf Hitler à un moment donné, sinon ils n'auraient pas changé le nom.³²² »³²³ Calle s'intéresse à cette perte de repères et désire « réactive[r] une mémoire collective de lieux en cours d'effacement, au moment même où les emblèmes monumentaux sont voués à disparaître.³²⁴ » Pour ce faire, elle délègue la démarche archivistique à des historiens de l'art qui doivent déterminer quels monuments ont disparu depuis la chute du mur de Berlin. C'est après que ce travail a été effectué que Calle arrive à Berlin et choisit les lieux sur lesquels elle travaillera. Elle interroge ensuite les habitants sur leurs souvenirs, leurs sentiments, leurs impressions face à la « disparition de certains

³²⁰ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 525.

³²¹ Voir Annexe XI : *Exposition de L'érour de Jérusalem*, p. 157.

³²² Sophie Calle, *Souvenirs de Berlin-Est*, coffret *L'absence*, Arles, Actes Sud, 1999, p. 62.

³²³ Voir Annexe XII : *Rue à Berlin*, p. 158.

³²⁴ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 528.

symboles à caractère politique.³²⁵ ». Ce ne sont donc plus les inconnus qui proposent un lieu à l'artiste et qui lui font découvrir sa ville, mais bien Calle qui interroge les passants sur un lieu mémoriel qu'elle a elle-même choisi. Malgré ce changement, les inconnus occupent une place tout aussi importante dans leur participation à l'œuvre, puisque c'est par leurs souvenirs dévoilés lors de l'entretien que les monuments reprennent forme : « J'ai remplacé les monuments manquants par le souvenir qu'ils ont laissé.³²⁶ » Le livre prend alors la forme du « guide touristique », montrant les lieux les plus symboliques de la ville, les lieux commémoratifs de l'ancienne Allemagne de l'Est. De plus, le titre du livre dénote une approche touristique, celui d'un album souvenir suite à un voyage effectué dans ce pays.

À travers ses interpellations portant sur les souvenirs rattachés à certains lieux, le joueur participe non seulement à l'élaboration de l'œuvre de Sophie Calle, mais permet également une approche différente du voyeurisme et du sadisme de l'artiste. Néanmoins, une autre forme d'interview permet à l'auteure d'être voyeuse de la mémoire des inconnus en forçant la mémoire de l'autre afin que celui-ci développe à son tour une forme de masochisme mémoriel.

À cet effet, il ne s'agit plus pour l'artiste de parcourir la ville à la recherche de lieux représentatifs, mais bien de faire participer les inconnus à une expérience sensorielle et mémorielle. La nouvelle forme d'interrogation prend ici une tout autre tournure. Elle consiste en la construction ou la reconstruction d'une image rendue impossible à voir pour les inconnus pour diverses raisons. En donnant ainsi la parole aux interviewés et en interrogeant la perception qu'ils ont de cette image absente, Calle peut la

³²⁵ Sophie Calle, *Souvenirs de Berlin-Est*, op. cit., p. 5.

³²⁶ *Ibid.*, p. 11.

matérialiser, soit par le biais de l'écriture, soit par une représentation imagée, et illustrer le résultat de sa démarche.

C'est en 1986 que Calle décide de travailler sur l'absence de regard. Après avoir lu *La lettre sur les aveugles* de Diderot lors de son travail préparatoire, l'artiste décide, après un an d'hésitation, à demander à un aveugle : « Êtes-vous aveugle de naissance ?³²⁷ » Après lui avoir répondu oui, il poursuit : « La plus belle chose que j'ai vue, c'était la mer à perte de vue !³²⁸ » C'est en percevant cette réponse comme une autorisation de continuer sa démarche sadique que Calle réalisera *Les aveugles* : « J'ai rencontré des gens qui sont nés aveugles. Qui n'ont jamais vu. Je leur ai demandé quelle est pour eux l'image de la beauté.³²⁹ » Par cet entretien, l'artiste souhaite parvenir à construire une image de la beauté, une image absente que ni les inconnus (par leur handicap visuel) ni l'artiste (qui doit s'en remettre à l'imaginaire des inconnus) ne peuvent voir. L'évocation de l'image se fait à partir de mots échangés lors de l'interview et exige une participation active de l'artiste, puisqu'elle doit elle aussi se prêter au jeu de la création.

Par ailleurs, la participation de l'auteure et des inconnus diffère quelque peu dans les deux projets qui suivent. En effet, avec *Fantômes* et *Disparitions*, Sophie Calle laisse la parole entièrement aux interviewés, s'effaçant discrètement lors de l'interprétation. À travers ces deux livres du coffret *L'absence*, Calle tente de reconstituer l'image de certains tableaux : un prêté dans le premier des cas et d'autres dérobés dans le second. Elle fait alors appel à la mémoire des interlocuteurs et leur demande de lui décrire, et même de lui dessiner une esquisse de l'image qu'il leur reste des médiums picturaux manquants. « La méthode de l'interview permet [alors] la restitution, en l'absence de l'œuvre, de son image perdue à partir des représentations

³²⁷ Fabian Stech, *op. cit.*, p. 95.

³²⁸ *Idem.*

³²⁹ Sophie Calle, *Les aveugles*, dans le catalogue d'exposition *Sophie Calle, M'as-tu vue, op. cit.*, p. 377.

qu'en donnent les témoignages de mémoire.³³⁰ » Le jeu de reconstitution mémorielle établi par l'artiste n'est donc possible que par la participation d'autrui.

Dans les deux cas, les inconnus participent au jeu de Sophie Calle. Toutefois, avec *Les aveugles*, le sadisme mémoriel de Calle va encore plus loin en poussant les joueurs à une introspection masochiste, puisqu'il est impossible pour eux de voir.

Interrogatoire trop intime

Passant de l'interrogation de lieux symboliques pour une personne à une perception personnelle d'une image, nous arrivons maintenant à un entretien plus privé. En effet, la dernière forme d'interview utilisée par Sophie Calle est en rapport direct avec l'individu interrogé et les questions posées sont beaucoup plus intimes et personnelles, comblant ainsi le voyeurisme de l'auteure.

Lorsque Sophie Calle réalise sa performance *Les dormeurs*, elle posa « quelques questions à ceux qui s[e] prêtaient [au jeu]. Il ne s'agissait pas de savoir, d'enquêter, mais d'établir un contact neutre et distant.³³¹ » Toutefois, cette distanciation dont l'artiste se targue dans son introduction est vite rompue lorsque le dormeur subit un questionnaire touchant véritablement à son intimité, presque obscène, qui le force à se dévoiler. Certaines questions posées par Calle touchent directement la vie privée de ses invités :

- Peut-il me faire une brève description de sa personne ?
- Dormir, est-ce pour lui une forme de plaisir ?
- Procède-t-elle à un rituel avant de dormir ?
- Est-ce qu'il parle durant son sommeil ?
- Comment pense-t-il dormir ?

³³⁰ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 555.

³³¹ Sophie Calle, *Les dormeurs*, *op. cit.*, p. 11.

- Aime-t-il dormir ?
- Ma présence dans cette pièce risque-t-elle de gêner son sommeil ?
- Se déguise-t-il parfois pour dormir ?
- Se masturbe-t-elle ? De préférence le soir ou le matin ?
- A-t-il déjà participé à ce genre d'expérience ?
- Peut-il me raconter un bon, un mauvais souvenir de sommeil ?
- Que pense-t-il des personnes qui l'ont précédé ?
- Imagine-t-il la personne qui va le remplacer ?

Loin d'être un questionnaire apparemment neutre, l'auteure interroge la vie intime du dormeur, enquête sur ses habitudes de vie, voire ses habitudes sexuelles. Ceux-ci doivent s'ouvrir à elle et se prêter au jeu, devenant l'objet même du récit.

C'est dans cette même optique du jeu troublant de dévoilement, que se construit la deuxième partie de *Douleur exquise*. Après avoir raconté son voyage à rebours, puisque le retour de son voyage correspond au moment le plus douloureux de sa vie, Calle choisit de réciter sa douleur autant de fois qu'il le lui faudra afin de l'épuiser et d'en être réellement guérie. Travaillant rarement seule, elle décide de demander à « des interlocuteurs, amis ou rencontres de fortunes : Quand avez-vous le plus souffert ?³³² » Les personnes interrogées sont donc appelées à divulguer non seulement un moment intime de leur vie, mais encore faut-il que ce moment soit l'un des plus douloureux. Sophie Calle se complaît ici non seulement dans le voyeurisme en demandant à chacun de lui révéler une part de son intimité, mais également dans une forme de sadisme, savourant la douleur d'autrui dans l'intention d'en faire une œuvre d'art.

En ce qui a trait à la disposition des récits dans l'œuvre, celui de l'auteure et ceux des inconnus sont juxtaposés sur une double page. L'histoire répétée de Calle se trouve sur la page de gauche et les bribes déchirantes des interlocuteurs sur celle de droite. Contrairement aux interviews analysées précédemment qui n'impliquaient que

³³² Sophie Calle, *Douleur exquise*, op. cit., p. 201.

l'exhibition des inconnus abordés, l'artiste prend part à l'œuvre et s'implique personnellement. La participation des inconnus se voit donc égale à celle de l'artiste. Mais qu'arrive-t-il, à l'inverse de ces deux exemples, lorsque les personnes interrogées doivent s'effacer derrière l'auteur ?

Le carnet d'adresses est sans aucun doute possible, l'expérience artistique où la construction de l'œuvre repose entièrement sur l'interrogation trop intime d'inconnus, mais où les traces de ces individus n'occupent que deux pages du récit lors de la publication. Après avoir convoité une masse plutôt hétéroclite de gens figurant dans le carnet trouvé dans la ruelle, Calle publie dans le journal *Libération* le résultat de ses entrevues, mentionnant le nom de l'ami rencontré et écrivant en style direct, par souci de donner le plus possible la parole aux gens interviewés. Toutefois, lorsque Calle décide de publier le livre VII du coffret *Doubles-jeux*, elle ne peut y reproduire les entretiens, suite à l'intervention de Pierre D.³³³ C'est pourquoi Calle fait un résumé général de tous les commentaires apportés par le propriétaire du carnet en prenant bien garde de substituer leur nom. Les inconnus sont alors dépersonnalisés le plus possible, afin qu'on ne puisse reconnaître l'homme au carnet dans le livre. Pierre D. a bien vu la tactique de s'introduire dans l'intimité des autres de Sophie Calle et aurait porté plainte, si l'affaire est vraie (Calle étant peut-être ici en train de manipuler le lecteur et non le participant principal du jeu). La participation des inconnus reste toutefois capitale ; sans eux, le feuilleton ne pourrait être mis en scène.

L'interrogation des lieux, des images et des faits personnels permet à Sophie Calle de produire certaines performances artistiques basées une fois de plus sur les concepts psychanalytiques interactionnels. Guidée par son voyeurisme, Sophie Calle interroge

³³³ Le nom du propriétaire apparaît dans *Libération*, mardi 2 août 1983, mais a été effacé lors de la publication du livre.

les inconnus qui, au contraire du lecteur, peuvent s'exhiber, se révéler devant elle. L'œuvre naît à partir du dévoilement masochiste de l'un envers la curiosité sadique de l'autre. L'interview devient donc une partie intégrante de la situation développée par l'auteure. Sans l'interview, la performance réalisée par Calle ne pourrait avoir lieu, le jeu ne pourrait prendre forme.

Quelques collaborateurs dupés

La participation de personnes anonymes dans les situations de Sophie Calle ne se fait pas seulement par le biais de l'entrevue. Reconnue pour ses performances au cours desquelles elle fait agir des inconnus, Sophie Calle crée des projets qui ne pourraient être réalisables sans l'aide et la collaboration d'autrui. « Ces personnages glissent comme des ombres qui ne font que passer, ou encore comme des marionnettes que Sophie Calle, en tant que grand metteur en scène, manipule de loin en proche.³³⁴ » Certains n'ont aucunement conscience de participer à un jeu et d'autres ignorent totalement la présence de l'artiste et de son projet. Pourtant, tous prennent part activement au jeu.

L'absence de consentement

À l'opposé d'une collaboration délibérée telle que l'entrevue, se trouve une forme de participation involontaire, où les inconnus participent inconsciemment à l'aventure. Le sujet est alors dominé entièrement par Sophie Calle, ne sachant point qu'il participe à un jeu artistique.

Lorsque Sophie Calle se met à suivre des inconnus dans les rues de Paris ou qu'elle suit la trace d'Henri B. jusqu'à Venise, elle ne le fait que pour le simple plaisir

³³⁴ Magali Nachtergaele, « Théâtre d'ombres chez Sophie Calle : les mises en scène du moi et de l'absence », *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques – Filer (Sophie Calle)*, Bertrand Gervais et Maïté Snauwaert (dir.), n° 7, printemps 2006, p. 142.

de les suivre, de donner une direction à ses promenades, de découvrir la ville. Calle instaure malgré tout une règle de base : « ne pas suivre des personnes dont je désirais faire la connaissance.³³⁵ » La personne suivie doit rester inconnue jusqu'à la fin de l'expérience. Si Calle se croit repérée par l'individu poursuivi, elle doit cesser la filature. Les inconnus participent donc à la réalisation de la performance par leur présence, sans toutefois avoir conscience de leur implication dans cette démarche. D'ailleurs, lors de la réalisation de « Suite vénitienne », Henri B. remarque être pris en filature par l'artiste. À ce moment précis, l'homme aurait pu décider de renverser les règles et de soumettre Sophie Calle à son trajet, de la diriger volontairement dans les rues :

J'ai pensé que l'homme que j'ai suivi à Venise, il aurait pu faire, quand il a compris que je le suivais, ce qu'il voulait de moi. J'aurais été partout où il allait, forcément. Donc, il aurait pu totalement inverser le jeu et m'emmener où il voulait. Ça ne s'est pas passé comme ça. Il n'a pas joué avec cela, il n'a pas eu envie de jouer. Mais en effet... j'espérais un retournement.³³⁶

Seulement Henri B. ignorait participer à un jeu de filature, à une œuvre.

Si la présence de l'autre devient un motif de participation aux expériences de l'auteure, l'absentéisme l'est tout autant. Avec *L'hôtel*, Calle profite de l'absence des inconnus pour réaliser sa performance. De fait, ceux-ci collaborent involontairement avec l'artiste par les traces de leur présence laissées dans leur chambre d'hôtel lorsqu'ils s'absentent durant la journée. Le jeu voyeur de Calle étant d'observer et d'inspecter les effets personnels des voyageurs, elle ne peut y procéder si les occupants sont présents. S'il arrive que les inconnus reviennent à la chambre au moment où elle l'examine, le jeu prend aussitôt fin : « Des bruits dans le couloir m'alertent. Je referme le journal. À l'instant où je le repose, on entre. Je m'empare de mes chiffons, mon seau (c'est là que

³³⁵ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 70.

³³⁶ « Sophie Calle parle de Sophie Calle. Conférence donnée le 15 novembre 1999 à l'Université Keio (Tokyo) », dans *Sophie Calle, La marche, l'art. Conférence à l'Université Keio*, p. 42., cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 77.

sont cachés mon appareil photo et mon magnétophone), je baisse les yeux et m'éclipse.³³⁷ ». Ainsi, elle multiplie l'impossibilité pour les inconnus de prendre connaissance d'une certaine forme de jeu, puisque ceux-ci sont absents lors de son déroulement, ce qui constitue une entière maîtrise des lieux pour l'auteure, une forme de sadisme voyeur envers autrui.

Jouer sans savoir le but du jeu

Le sadisme de Calle en tant que maître et dirigeante du jeu se poursuit lorsque certains collaborateurs de Sophie Calle acceptent de participer à l'activité entreprise par l'artiste, ignorant toutefois qu'il s'agit d'une performance artistique qui sera par la suite exposée ou publiée. On trouve ce type de complice dans « La garde-robe », paru dans le livre III du coffret *Doubles-jeux : Les panoplies*. En décembre 1985, Calle assiste à une conférence et remarque que la cravate du conférencier jure avec son habillement. Elle décide alors de lui envoyer, dès le lendemain, une cravate marron. Or le jeu entre elle et l'homme inconnu ne débute que lorsque, « quelques jours plus tard, [Calle] le crois[a] dans un restaurant : il portait [s]a cravate.³³⁸ » En ce sens, le présent offert par l'artiste connote une forme d'invitation à prendre part au jeu et à se soumettre au goût vestimentaire de l'auteure. Le jeu se poursuit ainsi : voyant que la cravate envoyée s'agençait drôlement avec la chemise, elle décide « de lui envoyer, tous les ans, pour Noël, un vêtement à [s]on goût.³³⁹ » Par le port de la cravate, le conférencier accepte de jouer, de participer à la situation créée par l'auteure, même s'il ignore totalement les règles du jeu et l'ampleur de son geste dans un tel contexte. La soumission à la fois volontaire et involontaire de l'homme positionne Calle en tant que dominatrice, voire sadique.

³³⁷ Sophie Calle, *L'hôtel*, « Chambre 25 », livre V du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p.17.

³³⁸ Sophie Calle, « La garde-robe », *Les panoplies*, livre III du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 9.

³³⁹ *Idem*.

À l'inverse, « avec *Gotham Handbook*, il [est] plus largement question d'un « art relationnel », où l'installation *in situ* agit comme interstice social³⁴⁰ ». Lorsque Calle se rend à New York pour obéir aux règles de Paul Auster, l'artiste ne peut se permettre de ne pas communiquer avec ses collaborateurs. À l'exception de la quatrième recommandation – adopter un lieu public – toutes les autres règles exigent qu'il y ait une interaction entre l'auteure et les inconnus. Par l'échange d'un sourire, d'une parole ou encore d'un repas, Calle incite les inconnus à participer, avec elle, à l'expérience proposée par Auster. Néanmoins, même si les participants sollicités sournoisement par l'artiste interagissent avec elle, ils n'ont nullement conscience de prendre part à une performance artistique aux dimensions collectives pour laquelle leurs comportements détermineront la trame de l'histoire. Qu'ils consentent à collaborer activement à l'expérience ou qu'ils refusent obstinément de coopérer, dans les deux cas, les inconnus ont pris part à la situation. Calle répertorie à la fois ceux qui acceptent et ceux qui déclinent l'invitation à se joindre au jeu : « 28 sourires donnés, 13 reçus / 4 sandwiches acceptés, 1 refusé / 1 paquet de cigarettes accepté / 16 minutes de conversation³⁴¹ ». Les seuls inconnus qui ne participent pas au jeu sont ceux qui ne sont pas abordés par l'artiste. Tous les autres collaborent à différents degrés selon leur implication volontaire.

Les deux exemples précédents nous montrent une forme de collaboration suscitée par l'auteure. Cependant, il arrive qu'un inconnu décide par lui-même de participer involontairement à la réalisation de l'œuvre, en s'imposant auprès de l'artiste sans que celle-ci ne puisse y consentir ; Sophie Calle est donc soumise au travail effectué par ce dernier collaborateur. L'exposition réalisée à la suite des entretiens avec les habitants du Bronx ne fut réussie que grâce à la collaboration de toute dernière

³⁴⁰ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 29.

³⁴¹ Sophie Calle, *Gotham Handbook*. New York, *mode d'emploi*, livre VII du coffret *Doubles-jeux*, *op. cit.*, p. 39.

minute d'un individu. Après que Calle a affiché les photographies et les textes aux murs la veille du vernissage, « un collaborateur inattendu, pénétra par effraction dans la galerie, et la couvrit, du sol au plafond, de graffitis³⁴² », sans oublier ses images.³⁴³ Ce texte introductif de l'œuvre précise la part d'implication dudit « voyou » ayant commis les actes de vandalisme. L'auteure le désigne comme l'un de ses collaborateurs inconnus, sans qui l'exposition n'aurait jamais été aussi bien réussie.³⁴⁴ Même si les intentions de l'inconnu n'étaient pas destinées à aider Sophie Calle dans sa démarche, il s'agit bel et bien d'un complice qui a participé, à son insu, à la réalisation de l'exposition, puisque Calle prend le parti de l'intégrer à son travail et manifeste de l'enthousiasme face à son nouveau partenaire.

Que ce soit par le biais d'une interview où l'artiste interroge des passants, des aveugles, des employés d'un musée, ou encore par une collaboration intentionnelle ou involontaire des inconnus, les performances à caractère ludique de Sophie Calle requièrent la participation des individus. En devenant les sujets du récit, les inconnus, présents ou évincés dans les expériences artistiques de l'auteure, endossent le rôle de participants, démontrant par le fait même la présence possible d'une forme de jeu, parfois pervers, élaboré par l'artiste à travers un art relationnel.

³⁴² Sophie Calle, *Le Bronx*, dans le catalogue de l'exposition *Sophie Calle, M'as-tu vue*, op. cit., p. 305.

³⁴³ Voir Annexe XIII : *Exposition Le Bronx*, p. 159.

³⁴⁴ Christine Macel (dir.), « Interview-biographie de Sophie Calle », loc.cit., p. 80.

CHAPITRE III : LES ACCESSOIRES DE JEU

« Pendant longtemps l'étude des jeux n'a guère été que l'histoire des jouets. L'attention s'est portée sur les instruments ou les accessoires de jeux, beaucoup plus que sur leur nature, leurs caractères, leurs lois, les instincts qu'ils supposent, le genre de satisfaction qu'ils procurent.⁴⁷⁰ » C'est pourquoi, après avoir analysé le dispositif ludique que met en place Sophie Calle dans le premier chapitre et le jeu interactionnel entre l'auteure et les divers participants dans le second, nous consacrerons ce présent chapitre aux accessoires de jeu, volet que nous n'avons point abordé jusqu'à maintenant, bien que l'étude du jeu en fasse une priorité. Une telle disposition dans ce mémoire nous permet de reproduire la méthode de travail de l'auteure qui, après avoir fixé les règles et exécuté sa performance, transpose le tout dans ses récits où l'intermédialité, la transtextualité et autres procédés littéraires deviennent des accessoires de jeu, transformant par le fait même les expositions et l'objet-livre en véritable jouet pour le lecteur. Nous poursuivrons donc les principes évoqués dans le chapitre précédent selon lesquels Sophie Calle joue continuellement avec le lecteur en stipulant que le jeu du lecteur commence aux frontières du texte, voire de l'objet-livre.

3.1 L'intermédialité : le jeu de différents médias

La relation entre le texte et l'image ne date guère de l'époque contemporaine. « Depuis, l'Antiquité, l'écrivain parle, décrit, évoque l'œuvre plastique, et depuis l'antiquité le peintre représente et donne à voir le texte, et plus particulièrement depuis le développement de l'imprimerie.⁴⁷¹ » Or, « ce qu'il y a de fondamentalement nouveau aujourd'hui, c'est que la photographie n'est plus seulement affaire de photographe, et

⁴⁷⁰ Roger Caillois, *op. cit.*, p. 123.

⁴⁷¹ Alain Montandon (dir.), *op. cit.*, p. 7.

la littérature, affaire d'écrivain.⁴⁷² ». Ce qui relève de l'ordre du pictural ne paraît plus très éloigné de ce qui appartient au scriptural. Les deux modes d'expression sont maintenant assemblés, réunis, formant un récit iconotextuel. En juxtaposant ainsi deux médiums différents apparaît un aspect interactif dans le jeu :

le genre de l'iconotexte génère des processus de lectures plurielles, puisque l'extensivité spatiale de la figure diffère de la linéarité typographique, en provoquant des effets iconotextuels, qui sont des effets de lecture. Le va-et-vient entre les deux systèmes sémiologiques provoque transfert et glissement d'un mode de lecture sur l'autre, avec des mécanismes de transfert multiples, des glissements plus ou moins conscients, plus ou moins voulus, plus ou moins aléatoires dans l'effort d'accommodation de l'œil et de l'esprit à deux réalités à la fois semblables et hétérogènes.⁴⁷³

La lecture de l'iconotextualité repose alors sur la saisie du rapport entre le texte et l'image voulu par l'artiste.

L'hybridité des récits de Sophie Calle, conjuguant la photographie et l'écriture, rend difficile de catégoriser l'auteure et l'œuvre elle-même. Ne se considérant ni comme une écrivaine ni comme une photographe, Calle s'accomplit en tant qu'artiste dans l'unification de signes linguistiques et iconiques. D'ailleurs, elle précise lors d'une entrevue que l'intermédialité de son travail naît de sa mémoire défaillante. Afin de garder des traces de ses souvenirs, Calle a tôt fait de combiner prise de notes et photographies : « je me suis aperçue que mes textes ne se suffisaient pas à eux-mêmes, pas plus que mes photographies puisque je n'étais pas photographe [...] il a toujours eu liés, ce besoin d'écrire et ce besoin de photographier.⁴⁷⁴ » Nous tenterons alors de savoir comment s'articulent imaginaire littéraire et images photographiques dans « une

⁴⁷² C. Nori, « Écrire pour photographe, photographe pour écrire. Réflexions autour de 'Suzanne et Louise', roman-photo de Hervé Guibert. », *Les Cahiers de la photographie*, n° 2, 1981, p. 19-23, cité par Cécile Camart, *op. cit.*, p. 411.

⁴⁷³ Alain Montandon (dir.), *op. cit.*, p. 7.

⁴⁷⁴ Fabian Stech, *op. cit.*, p. 97.

esthétique [qu'Andréa Oberhuber nomme] de l'entre-deux qui fait « parler » les images et « voir » les textes⁴⁷⁵ ».

Un jeu de va-et-vient

Si le texte appelle le lecteur et que l'image photographique retient l'attention du spectateur, l'œuvre callienne quant à elle suppose la participation du « lecteur-spectateur ». Il est en effet impossible de ne tenir compte que d'un seul des deux médiums utilisés par Sophie Calle dans la mesure où l'intermédialité présente dans l'ensemble de ses récits développe une forme de dynamisme entre le texte et l'image, les rendant indissociables. Un mouvement de va-et-vient se crée alors entre les deux modes d'expression, le texte renvoyant à l'image et l'image illustrant le texte.

Écrire l'image

Le XX^e siècle et encore plus le XXI^e siècle sont souvent caractérisés par nos contemporains comme étant les ères de l'image. La photographie, la télévision et l'Internet promeuvent celle-ci au détriment de la lecture et de la littérature. Or, dans *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Christian Vandendorpe spécifie qu'encore aujourd'hui, le texte prévaut sur l'image :

Si l'on dispose côte à côte une image et un texte, lequel des deux va servir de contexte à l'autre ? La réponse peut évidemment varier selon la nature respective du texte et du tableau. Mais il est probable que ce sera le texte. En fait, il suffit de placer une phrase à côté d'une image pour que cette dernière soit automatiquement perçue comme illustration – plus ou moins faible et plus ou moins métaphorique – de celle-là. Même le titre d'un tableau a la priorité sur le tableau lui-même, comme d'ailleurs tout titre par rapport au texte qu'il chapeaute.⁴⁷⁶

⁴⁷⁵ Andréa Oberhuber (dir.), « Entre », *Claude Cahun. Contexte, posture, filiation. Pour une esthétique de l'entre-deux*, Montréal, Département des littératures de langue française, coll. « Paragraphe », 2007, p. 15.

⁴⁷⁶ Christian Vandendorpe, *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Montréal, Boréal, 1999, p. 151-152.

C'est dans cette optique que se construisent certaines œuvres de Sophie Calle, où les récits fonctionnent en tant que légende de l'image. Le texte informe brièvement le lecteur dans l'intention d'enrichir sa compréhension de la photographie ; le texte sert l'image qui ne se suffit pas à elle-même, lui donne son sens. Le médium photographique, n'étant pas l'élément dominant du couple intermédial, prend alors la forme du symbole, de l'icône et plus encore de l'indice pour le lecteur.

Dans *Des histoires vraies + dix* et *Douleur exquise*, le style fragmentaire permet à l'auteure de créer des histoires closes sur elles-mêmes où « les images n'existent et ne fonctionnent que dans un contexte établi par les textes.⁴⁷⁷ » La photographie associée à chacune des bribes biographiques de l'auteure ou des inconnus interrogés revêt un statut indiciel. Loin d'être des photographies d'attestations ou des photos prises dans une séquence, les photographies de ces deux titres sont davantage expérimentales, des mises en scène où « figurent des objets banals de la vie quotidienne, renvoyant à la plus plate objectivité.⁴⁷⁸ » Malgré que chacun des diptyques présente d'abord l'image au lecteur par simple habitude de lecture occidentale, soit de gauche à droite et de haut en bas, le lecteur s'aperçoit très tôt que les photographies ne sont pas premières. Elles sont dépendantes du texte, dont elles sont des illustrations partielles, puisqu'il est impossible de deviner l'histoire dont elles témoignent. La dynamique entre le visuel et le littéraire se développe donc dans un rapport de complémentarité, le texte étant garant du fonctionnement de l'image « défective et narrativement impotente.⁴⁷⁹ » Nous pouvons même affirmer que la photographie ici se rapprocherait grandement de la métonymie, figure de rhétorique où l'on désigne une entité conceptuelle par un autre terme que celui qui convient au départ, mais auquel elle est associée par un rapport de contiguïté. Ainsi,

⁴⁷⁷ Alain Montandon (dir.), *op. cit.*, p. 7.

⁴⁷⁸ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 395.

⁴⁷⁹ Jean Arrouye, « *Des histoires vraies + dix* de Sophie Calle. Photographie et autobiographie », *Traces photographiques. Traces autobiographiques*, Danièle Méaux et Jean-Bernard Vray (dir.), St-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2004, p. 67.

l'image qui reprend habituellement le titre de l'histoire ne donne au lecteur qu'un indice, difficile à décoder avant la lecture du texte. Le lecteur est alors appelé à revenir en arrière après sa lecture afin de voir le lien métonymique qui unit l'image au texte.

Un autre exemple probant où Sophie Calle doit verbaliser l'image se trouve dans un récit peu étudié par les critiques littéraires, soit le carnet personnel des filatures de l'auteure publié au début de *À suivre...*. Les photos présentes dans « Préambule » n'ont de sens et de valeurs qu'une fois rapportées à l'histoire dont elles sont témoins. En effet, surgit du récit ce qui est invisible au lecteur dans l'image. Prenons à titre d'exemple la première page datée du 14 novembre.⁴⁸⁰ La page débute avec le récit de l'auteure, suivi d'une photographie, puis d'un retour au texte. Le lecteur doit alors interrompre sa lecture pour regarder les photos insérées par Calle. Le jeu d'aller-retour ne se fait donc plus par la volonté du lecteur qui souhaite saisir la filiation entre le texte et l'image, mais bien par le choix de l'artiste quant à la disposition des différents médiums. Le rapport entre les notes de l'auteure et les photographies diverge également de l'exemple précédent. Dès les premières lignes, nous lisons : « depuis le 82 de la rue Daguerre j'ai suivi, parce que sa coiffure m'avait étonnée. » Et un peu plus loin : « De retour rue Daguerre j'ai suivi parce qu'elle croulait sous le poids d'un paquet, une vieille femme »⁴⁸¹. Seulement, les photographies ne présentent aucune trace des individus qui sont pourtant les protagonistes du récit. « Les photographies nous renseignent seulement sur l'environnement urbain dans lequel s'effectue l'action. Elles jouent un rôle en ce qu'elles semblent *authentifier* les déplacements

⁴⁸⁰ Voir Annexe XIV, *Mardi 14 novembre*, p. 160.

⁴⁸¹ Sophie Calle, « Préambule », *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, *op. cit.*, n. p., première page photocopiée du carnet. Transcription identique, l'auteure omet les majuscules, les points et les accents.

géographiques de la narratrice.⁴⁸² » Le rapport de complémentarité est donc amplifié par le peu de renvois entre le texte et l'image. De plus, les photographies ne pouvant illustrer parfaitement le texte, Calle appose à certains endroits sur ses images des indications au lecteur par des flèches et des gommettes en forme de fer à cheval.⁴⁸³ Sans les pointes des flèches qui désignent au lecteur la position de l'homme suivi dans la ville, il serait difficile de savoir de quelle personne il s'agit. L'artiste utilise ce procédé de marquage de façon similaire à la toute fin de « Suite vénitienne » lorsque la photographie sur une double page présente Henri B. de dos, encerclé d'un trait rouge. Le légendage de l'image se fait donc de deux façons dans l'œuvre de Calle, soit par un commentaire externe – le texte –, soit par un signe interne – un signe graphique.

Les photographies légendées étudiées ici n'existent que par et pour elles-mêmes.

Le pouvoir de l'image repose sur

les textes qui les consignent. L'unique façon de connaître la force de l'image [...] sera donc d'en reconnaître les effets en les *lisant* dans les signaux de leur exercice sur les corps regardants et en les interprétant dans les textes où ces signaux sont écrits dans les discours qui les enregistrent, les racontent, les transmettent, les amplifient jusqu'à capter quelque chose de la force qui les a produits.⁴⁸⁴

Nous pouvons donc conclure que Sophie Calle s'inscrit davantage ici dans le fil de la narration. Une narration brève, voire minimaliste, qui vient renforcer l'idée de légende.

« Le texte constitue un message parasite, destiné à connoter l'image, c'est-à-dire à lui « insuffler » un ou plusieurs signifiés seconds. [...] C'est la parole qui, structurellement, est parasite de l'image [...] qui vient sublimer, pathétiser ou rationaliser l'image.⁴⁸⁵ »

Toutefois, Barthes précise que l'inverse est également possible. L'image peut illustrer, éclaircir, voire réaliser, la parole.

⁴⁸² Cécile Camart, *op. cit.*, p. 320.

⁴⁸³ Voir Annexe XV, *Indications au lecteur*, p. 161.

⁴⁸⁴ Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image : gloses*, Paris, Seuil, 1993, p. 15.

⁴⁸⁵ Roland Barthes, *L'obvie et l'obtus, essais critiques III*, Paris, Seuil, 1982, p. 18-19.

Imager le texte

Contrairement à ce que nous pourrions croire, la domination de l'image sur le texte ne date pas de l'invention de la télévision ou de la prolifération d'Internet. En effet, la victoire de l'image se fit après la Première Guerre mondiale avec l'apparition des revues d'informations et du photojournalisme.⁴⁸⁶ À l'image revient de montrer la réalité du monde, de présenter avec efficacité ce qui se passe à travers le globe. Elle devient ainsi plus crédible que le texte lui-même. La photographie vient confirmer le texte, devient la preuve matérielle que ce qui se dit a bel et bien eu lieu.

À l'opposé de la photographie expérimentale vue préalablement, nous trouvons chez Sophie Calle la photographie dite d'attestation, de reportage. « Ses photographies sont en fait des documents, une manière de base ou, si l'on veut, les pièces à conviction d'une enquête, en quelque sorte.⁴⁸⁷ » Les photographies deviennent la preuve de la réalisation de la performance, les traces de l'enquête. L'image illustre le texte dont la narration qui était tantôt dans l'ascèse bascule du côté de l'excès, de la surabondance de détails. Le lecteur se trouve devant un récit phototextuel, où l'image travaille non plus dans un rapport de complémentarité, mais bien d'enrichissement, la photographie venant imager le texte.

Dans le coffret *Doubles-jeux*, c'est d'abord dans « Le régime chromatique » et *Le rituel d'anniversaire* que le lecteur se trouve en présence d'images documentaires. Or, nous nous intéresserons davantage au récit séquentiel « Suite vénitienne » et à l'enquête poursuivie par Calle dans un hôtel de Venise, deux ouvrages où l'artiste exploite pleinement la photographie d'attestation.

⁴⁸⁶ Nicolas Mavrikakis, *Entre le texte et l'image : le réel inventé par la représentation ? Le réel mis à l'épreuve dans les systèmes de représentation*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université Concordia, 2005, p. 47.

⁴⁸⁷ Réal Lussier (dir.), « La photographie : au-delà de l'image », *Tenir l'image à distance*, Montréal, Musée d'art contemporain de Montréal, 1989, p. 15.

À l'intérieur de « Suite vénitienne » coexistent deux récits dont la dualité est soulignée par l'utilisation du pronom de la première personne, écrit en italique et servant à décrire les impressions personnelles de Sophie Calle durant la filature, et par celui de la troisième personne, décrivant les actes d'Henri B. Cette duplication est également renforcée par le double rôle joué par l'artiste : spectatrice de la vie quotidienne de l'homme suivi et actrice de la performance. Or, ce seront les photographies du deuxième type de récit, soit celles qui illustrent les faits et gestes détaillés de l'homme dans le texte que nous analyserons ici, laissant de côté les impressions de l'auteure illustrées par des photographies expérimentales.

Les photos sans détails dans les ombres et les lumières, cadrage approximatif, description linéaire (faisant redondance avec l'image) de ce qui est vu. La pseudo neutralité, le regard clinique s'accorde bien avec le thème de filature. Mais, plus largement, cette absence délibérée – ou feinte – de mise en forme constitue une caractéristique essentielle du travail de Sophie Calle qui crée [...] des images qui sont davantage du registre comptable (des instants vécus) que la source d'émotions esthétiques.⁴⁸⁸

En fait, la photographie de reportage ne débute que lorsque Sophie Calle retrouve Henri B. dans les rues de Venise. Les deux premières photos jointes au texte ne sont pas de ce registre. Elles illustrent partiellement le texte, qui lui sert de légende. Une fois Henri B. trouvé dans la ville, la photographie ne fait voir que la poursuite de Calle. L'image reprend la narration, que l'on peut qualifier dans l'immédiateté, afin d'enrichir le texte, d'attester que cela s'est réellement produit. Prenons un seul exemple qui illustre parfaitement nos propos :

Il se dirige vers le campo San Barnaba. Il est vêtu d'une veste en mouton retourné et porte un appareil photographique en bandoulière. Je le trouve changé. Ses cheveux sont plus longs. À son bras une femme, la tête couverte d'un châle imprimé. [...] Il s'accroupit pour photographier le canal, ou bien ce bateau qui passe ? Avec quelques secondes de retard je l'imiter, m'efforçant de faire la même photo. [...] il achète le journal [...]⁴⁸⁹

⁴⁸⁸ Jean-Paul Guichard, *loc. cit.*, p. 77.

⁴⁸⁹ Sophie Calle, « Suite vénitienne », *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, *op. cit.*, p. 64 et 70.

À travers la description figurent trois pages consécutives de photographies qui reprennent textuellement le rapport détaillé de Calle.⁴⁹⁰ L'image prise dans son unité peut maintenant répondre aux exigences du lecteur, n'ayant plus une valeur indiciaire. La photographie devient une forme de preuve dont le noir et le blanc accentuent l'attitude de reporter de l'auteur.

C'est dans cette même perspective, où la photographie vient mettre en image le texte et créer ainsi un rapport d'enrichissement, que se construit l'opuscule *L'hôtel*. Non plus séquentiel, mais bien sériel, le livre V du coffret présente des images et un texte qui fait référence à une chambre précise de l'hôtel. « Le récit est écrit dans un style parfois télégraphique, semblable à une prise de notes. Les phrases dépourvues de verbes sont nombreuses : la description l'emporte sur une quelconque action⁴⁹¹ ». De fait, la liste exhaustive des objets relatés dans le texte est doublée par une photographie qui force le lecteur à observer les objets nommés dans le texte et présents sur la photo afin de reconstruire l'histoire qui les entoure. La thématique de l'enquête est alors transposée jusque chez le lecteur qui se trouve devant les preuves matérielles exposées par l'artiste. De plus, le choix de publier les images en noir et blanc ravive le désir d'investigation voulu par l'auteur, et ce désir est accentué par une juxtaposition de photographies en couleurs. En effet, Calle insère une photo couleur du lit parfaitement fait de la chambre au début de chacune des séries. Celle-ci marque non seulement le début d'une nouvelle série, mais intensifie par son opposition – la chambre intacte et la chambre habitée / photographie couleur et photographie en noir et blanc – l'idée du jeu de détective ; « quelque chose s'est passé entre l'« avant » et l'« après », regardez les preuves et résolvez l'enquête », semble nous dire l'artiste.

⁴⁹⁰ Voir Annexe XVI, *Henri B. à Venise*, p. 162.

⁴⁹¹ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 341.

D'autre part, Sophie Calle accentue l'idée de photographie d'attestation en effectuant une mise en abyme de la photographie dans l'œuvre. L'artiste joue à prendre des photographies de photographies, souvent elles-mêmes preuves de l'existence des occupants. Voyons à titre d'exemple, trois chambres différentes⁴⁹² :

CHAMBRE 24. 2 mars / 5 mars.

Mercredi 4. 11 h. [...] Glissé dans le passeport de Paulette, six photos d'identité (elle, j'imagine, de l'enfance à l'âge adulte).⁴⁹³

CHAMBRE 30. 4 mars

Mercredi 4 mars. 11 h 20. [...] un portefeuille qui contient cinq portraits identiques d'une femme blonde et une photo de mariage sur laquelle on reconnaît l'homme du passeport en smoking et la femme blonde en robe de mariée.⁴⁹⁴

CHAMBRE 12. 25 février / 27 février

Mercredi 25 février. Midi. [...] sur la table de la chambre : trois photos dans leurs cadres – elles représentent un militaire, un couple de quinquagénaires, une femme – [...] À gauche, une photo en couleurs a été glissée sous la plaque de verre ; elle représente une femme allongée sur un divan, la tête renversée vers un homme qui se tient debout derrière elle.⁴⁹⁵

De ces exemples, nous pouvons conclure que les photographies photographiées permettent à Calle de décrire les occupants qu'elle ne voit jamais, mais encore plus, elles créent un jeu de renvois chez le lecteur, puisque certains détails élémentaires du texte sont perceptibles dans la photographie prise par l'artiste, alors que d'autres détails, plus délicats, ne sont discernables que dans la photographie de la photographie. Ainsi, l'image double, voire triple, le texte. Le lecteur s'en remet à l'image qu'il croit vraie puisqu'elle est multiple et qu'elle ne fait qu'illustrer les dires du texte.

⁴⁹² Voir Annexe XVII, *Photographies de photographies*, p. 163.

⁴⁹³ Sophie Calle, *L'hôtel*, « Chambre 24 », livre V du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 98.

⁴⁹⁴ *Ibid.*, « Chambre 30 », p. 113.

⁴⁹⁵ *Ibid.*, « Chambre 12 », p. 129.

Une équivalence

Or, il arrive un moment dans l'œuvre de Sophie Calle où l'auteure dépasse la question de l'influence d'un médium sur l'autre et où le rapport entre texte et image s'équivaut. « Celui-ci repose sur un aller-retour du regard d'un médium à l'autre, fonctionnement où les vacances et les silences du texte sont relayés par les images, et les hors champ des images à leur tour exploitées par le texte⁴⁹⁶ », le texte et la photographie travaillant l'un avec l'autre. C'est ce rapport iconotextuel que l'on retrouve dans *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi*, où plusieurs photographies de Sophie Calle illustrent le texte de façon détournée, n'attestant pas le contenu du récit. En effet, aucune photographie ne montre l'artiste en train de décorer la cabine téléphonique ou encore de donner un sandwich ou un paquet de cigarettes à un mendiant, même si l'histoire du récit se résume à cela. Néanmoins, les photographies exposent lesdits sandwiches, les cigarettes, la chaise attachée à la cabine, sans toutefois être placées à l'endroit exact dans le récit où se passe l'action. Par conséquent, le texte n'est pas en relation directe avec l'image et la photographie n'illustre ni n'atteste officiellement le récit. Le lecteur doit donc faire lui-même les liens unissant la photographie et la narration.

La multiplicité des genres photographiques de Calle rend difficile la catégorisation de ses photographies puisque celles-ci sont rarement seules et ne jouent pas toujours le même rôle. Toutefois, l'interaction entre le texte et l'image semble se plaire dans un double effet que l'on perçoit clairement dans le coffret *Doubles-jeux*. « Au romanesque, l'image apporte sa certitude, elle renforce l'effet de réel et l'implication du lecteur dans la narration. Au photographique, le récit donne son sens, propose une direction de

⁴⁹⁶ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 333.

lecture, en même temps qu'il lui rajoute une temporalité.⁴⁹⁷ » La disposition conjointe est donc plus qu'une simple juxtaposition. « L'intermédialité du dispositif non seulement dépasse ainsi la dimension matérielle de chacun des médiums [...] mais plus encore les fait atteindre ensemble [...] le statut inédit et spécifique de récits imagés.⁴⁹⁸ » L'intermédialité dans l'œuvre callienne ne s'arrête toutefois pas à l'image photographique. Considérée comme étant une artiste conceptuelle, Sophie Calle utilise dans ses expositions divers médiums et différentes dispositions qui demandent par le fait même une nouvelle forme de participation du lecteur-spectateur.

Dispositifs muséographiques

La plupart des expositions de Calle reprennent le concept iconotextuel présent dans ses livres en les transposant sous forme de cimaise. « Malgré la diversité des cadres, des formats des photographies et des textes, les pièces de Calle revêtent une forme *générique* qui constitue un système, qualifie son univers de manière graphique, quasi austère, aujourd'hui aisément reconnaissable dans un lieu d'exposition.⁴⁹⁹ » Toutefois, certaines œuvres demandent une disposition différente, comme le livre VI du coffret *Doubles-jeux, Le carnet d'adresses*. Ne pouvant apparemment pas exposer l'entièreté de l'œuvre pour des raisons juridiques, Sophie Calle joue sur le dispositif du contenu afin que le public ne puisse avoir accès à l'information concernant le possesseur dudit carnet. Lors d'une exposition à la galerie Luhring Augustine, à New York en 1991, l'artiste expose « les fac-similés disposés en pile dans une vitrine – l'impossibilité de

⁴⁹⁷ Antoine Cathalau, *Photographie et autobiographie dans l'œuvre de Sophie Calle*, mémoire de maîtrise, Toulouse-Le Mirail, Université de Toulouse-Le Mirail, 2000, p. 29.

⁴⁹⁸ Maïté Snauwaert, « À l'image de l'histoire : formalisation, cristallisation, circulation », *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques – Filer (Sophie Calle)*, op. cit., p. 49.

⁴⁹⁹ Cécile Camart, op. cit., p. 340.

tourner les pages réactivant le suspense du feuilleton et sa raison d'être.⁵⁰⁰ » En 1996, Calle propose une autre version au Tel Aviv Museum of Art. Cette fois, chacune des pages du journal repose, l'une à côté de l'autre, sur « un long présentoir à pan coupé et sous verre.⁵⁰¹ » Devant ces deux installations proposées⁵⁰², le spectateur est contraint de ne regarder que ce que lui donne à voir l'artiste.

Outre *Le carnet d'adresses*, « Suite vénitienne » a également sa part d'originalité quant à l'installation réalisée par Calle lors d'une exposition en 1983. Par souci avoué de ne pas dévoiler illégalement l'identité de l'homme suivi dans les rues de Venise, Calle décide d'utiliser un nouveau médium, le son. L'œuvre produite constitue encore aujourd'hui l'unique pièce sonore de Calle. En effet, *Confessionnal* présente au spectateur un confessionnal où celui-ci est invité à s'asseoir à la place du confesseur, l'autre place étant inaccessible.⁵⁰³ Une fois à l'intérieur, il « entend la voix de l'artiste faire l'aveu de sa filature, à voix basse, sur un ton haletant. Le texte dit est celui du livre, à quelques coupures près.⁵⁰⁴ » Aucune image n'est présentée au spectateur. Le médium utilisé par Calle lors de cette exposition amène une tout autre dynamique ludique. Le spectateur qui écoute la filature doit visualiser la ville et l'homme poursuivi, créer ses propres images à l'aide des descriptions fournies par l'artiste, au contraire du lecteur qui, devant une panoplie de photographies d'attestation venant doubler le texte, ne peut laisser aller son imagination.

Si nous nous concentrons maintenant sur les dernières activités calliennes qui se sont déroulées à Montréal, nous verrons qu'encore aujourd'hui l'intermédialité est un véritable accessoire de jeu pour l'artiste. Dans le cadre du Festival Transamériques 2009, la metteuse en scène Brigitte Haentjens présente *Douleur exquise*, jouée par la

⁵⁰⁰ *Ibid.*, p. 419.

⁵⁰¹ *Idem.*

⁵⁰² Voir Annexe XVIII, *Installation de Le carnet d'adresses*, p. 164.

⁵⁰³ Voir Annexe XIX, *Confessionnal*, p. 165.

⁵⁰⁴ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 75.

comédienne Anne-Marie Cadieux. La mise en scène propose un décor simple composé d'un divan rouge et d'un écran de fond où apparaît, dans le coin droit, le nombre de jours après la douleur et à quelques reprises, les photographies prises par Calle pour illustrer les récits douloureux des inconnus. Devant une telle prestation, la participation des spectateurs peut sembler inexistante. Néanmoins, Brigitte Haentjens a su transposer le mécanisme interactionnel présent dans l'œuvre de l'artiste en faisant intervenir le public. À certains moments, la comédienne descend dans la salle et demande à un inconnu : « Avez-vous déjà souffert ? » ou convoque un spectateur à simplement lire le texte d'une douleur d'autrui qui apparaît sur l'écran de fond. Ainsi, la metteuse en scène reprend les caractéristiques présentes dans les œuvres de Calle, ici l'intermédialité et la participation des inconnus-spectateurs, afin d'être le plus fidèle possible au récit et aux conceptions artistiques de l'artiste.

Ces deux mêmes caractéristiques ont également été mises de l'avant lors de l'exposition *Prenez soin de vous*, au DHC/ART du 4 juillet au 19 octobre 2008. Ayant pour thème un courriel de rupture, l'exposition combine à la fois le texte, la photographie et la vidéographie. Le spectateur peut visualiser certaines interprétations de femme comme « La séance de méditation », « Conversation téléphonique avec Macha Béranger », « Numéro 86, un film de Laetitia Masson », ainsi que les prestations d'actrices, de chanteuses, de musiciennes, de compositrices, d'un clown, d'une performeuse, d'une magicienne, de marionnettes et des psittacidés. La vidéographie, au contraire de la photographie, paraît se suffire à elle-même, n'ayant aucun texte qui y est joint. Le spectateur regarde l'interprétation exécutée par la femme, sans y participer. Or, l'art participatif habituellement présent dans les œuvres de Calle se retrouve dans tout le reste des deux galeries consacrées à l'exposition qui transforme le spectateur en explorateur, et ce, à différents niveaux. Le spectateur choisit d'abord s'il préfère lire le

texte dans son format original apparaissant sur les cimaises affichées au mur aux côtés des photographies ou sur un texte dactylographié, accroché à une colonne au centre de la pièce. Il est également appelé à décoder une traduction phonétique, l'interprétation d'une dessinatrice ou d'un publiciste, voire à déchiffrer certaines interprétations féminines comme celle de la mère de l'artiste figurant sous une vitre dont le givrage augmente au fil du texte. Il peut également se prêter au jeu du cruciverbiste, dont Calle installe les indices au centre de la pièce et la grille complétée sur le mur. Plusieurs formes de participations sont donc possibles au cours de l'exposition. Nathalie Heinich précise d'ailleurs que « dans le prolongement de l'art cinétique, [...] la technologie a permis des dispositifs d'interaction entre l'œuvre et le spectateur qui contribuent à intégrer celui-ci dans celle-là⁵⁰⁵ ». Afin d'œuvrer dans le même sillon intermédial et participatif de Calle,

la fondation DHC/ART offre au public 300 appareils photo jetables sur lesquels sont inscrites des phrases du courriel de rupture. Les participants devront donc prendre des photos en s'inspirant de ces phrases. [...] L'objectif de ce programme est de faire participer le public à cette exposition [...] et] c'est aussi une sorte de prolongement de l'œuvre dans le sens où les participants à leur tour interprètent et commentent le courriel de rupture.⁵⁰⁶

L'intermédialité dans les dispositifs muséographiques ne se limite donc pas à la photographie, même si celle-ci reste très présente. Le travail conceptuel de Calle, qui entremêle divers médiums et par le fait même différentes installations, engendre de nouvelles formes de participation du public, lecteur-spectateur. Seulement, les accessoires de jeu de l'artiste ne se restreignent pas qu'à l'intermédialité. Pour Calle, le texte lui-même devient un accessoire de jeu et le livre, un véritable espace ludique.

⁵⁰⁵ Nathalie Heinich, *op. cit.*, p. 102.

⁵⁰⁶ Kamel Bouzeboudjen, « L'art de s'exposer », Montréal, Radio-Canada, (Page consultée le 30 juin 2009) [En ligne] adresse URL : <http://www.radio-canada.ca/arts-spectacles/PlusArts/2008/07/10/004-Sophie-calle-DHC-ART.asp>

3.2 La transtextualité : le jeu à l'intérieur du texte

La notion de transtextualité apparaît bien après les premières manifestations de l'intertextualité proposées par Julia Kristeva en 1967 dans un article consacré à Bakhtine où elle stipule que « tout texte se construit comme une mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte⁵⁰⁷ ». Pour elle « nul texte ne peut s'écrire indépendamment de ce qui a déjà été écrit et [...] toute écriture se situe toujours parmi les œuvres qui la précèdent⁵⁰⁸ ». Quelques années plus tard, Gérard Genette redéfinit l'intertextualité en précisant que celle-ci n'est pas un élément central et qu'elle figure parmi d'autres spécificités littéraires dont l'architextualité, la paratextualité, la métatextualité et l'hypertextualité, qu'il précise au début de son ouvrage *Palimpseste*. Pour Genette, l'intertextualité est à considérer au même niveau que les autres notions regroupées sous le terme de transtextualité (c'est-à-dire « tout ce qui met [le texte] en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes.⁵⁰⁹ ») C'est donc sous cet angle plus précis et plus délimité que nous analyserons les différents accessoires transtextuels de jeu utilisés par Sophie Calle. Nous explorerons d'abord les divers jeux de déductions présents dans l'univers ludique du récit callien pour ensuite nous concentrer sur l'intertextualité telle que définie par Genette. Enfin, nous analyserons le dispositif livresque.

Paratextualité et jeu de connivences

Les textes de Sophie Calle peuvent parfois sembler simplistes par leur brièveté. Cependant, la transtextualité présente dans chacun des récits crée un véritable réseau de

⁵⁰⁷ Léon Somville, « Intertextualité », *Introduction aux études littéraires. Méthodes du texte*, Maurice Delcroix et Fernand Hallin (dir.), Paris, Éditions Duculot, 1995, p. 115.

⁵⁰⁸ Nathalie Piégay-Gros, *Introduction à l'intertextualité*, Paris, Éditions Dunod, 1996, p. 7.

⁵⁰⁹ Gérard Genette, *Palimpseste. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1982, p. 7.

références pour le lecteur implicite. Que ce soit grâce à la paratextualité des nombreuses dédicaces ou encore, par le jeu onomastique des personnages, l'aspect littéraire de l'œuvre de Calle est beaucoup plus riche que celle-ci ne le laisse percevoir.

L'entrée dans le jeu

La paratextualité, second type de la transtextualité évoqué par Genette,

est constitué par la relation, généralement moins explicite et plus distante, que, dans l'ensemble formé par une œuvre littéraire, le texte proprement dit entretient avec ce que l'on ne peut guère nommer que son paratexte : titre sous-titre, intertitres ; préfaces, postfaces, avertissements [...] et bien d'autres types de signaux accessoires [...] dont le lecteur le plus puriste et le moins porté à l'érudition externe ne peut pas toujours disposer aussi facilement.⁵¹⁰

Nous pouvons donc insérer dans le paratexte tout ce qui entoure le récit, telles que les images vues précédemment. Or, nous analyserons ici le paratexte littéraire dans l'œuvre de Calle en observant le rôle des dédicaces. « Si Barthes situe la dédicace dans une relation à deux, il rappelle bien que le livre est écrit pour les lecteurs⁵¹¹ ». Celles-ci sont alors adressées à la fois au dédicataire et à un tiers, le lecteur. Il est donc possible d'observer deux pistes de la stratégie dédicatoire : d'abord « la dédicace relève de la présentation de soi, c'est-à-dire de l'auteur [...]. Elle relève aussi des rites d'interaction, qui s'ensuivent de cette présentation de soi.⁵¹² » Dès son entrée dans le récit, le lecteur est appelé à interagir devant la destination de l'œuvre, de trouver le lien qui unit le dédicataire au récit, la réponse se trouvant souvent à même l'œuvre, comme la dédicace inscrite au début du récit *À suivre...* : « *À mon père Robert Calle, qui m'a encouragée à suivre et à ma mère, Rachel Sindler, qui m'a fait suivre.*⁵¹³ » La typographie différente des mots « suivre » et « faire suivre » indique au lecteur une piste de lecture, un

⁵¹⁰ *Ibid.*, p. 9.

⁵¹¹ Lysiane Bousquet-Verbeke, *Les dédicaces. Du fait littéraire au fait sociologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2004, p. 40.

⁵¹² *Ibid.*, p. 43.

⁵¹³ Sophie Calle, *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., n. p.

avertissement de ce qui suit, renvoyant indéniablement à « Suite vénitienne » et « La Filature ».

D'autres dédicaces, par contre, sont plus subtiles « quasi anonyme[s], mystérieuse[s], indécodable[s] pour le lecteur ordinaire, non initié.⁵¹⁴ » La « dédicace secrète », qualifiée de discrète ou d'énigmatique, s'adresse davantage au dédicataire, ce qui a pour effet de faire s'interroger le lecteur. Le récit étant généralement dédié à un pair ou à un être généalogique, le lecteur doit accentuer ses recherches s'il souhaite saisir le rapport qui subsiste entre la dédicace et l'œuvre. Tel est le cas de la dédicace de *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi* qui peut sembler réductrice par sa forme écourtée : « À Michael Radford ». Pourtant, un lecteur averti comprendra que cette dédicace est peut-être l'une des plus significatives du coffret *Doubles-jeux*, cet homme étant à l'origine même du projet. « Avant l'imbrication des deux œuvres, se trouve en réalité un projet de scénario de film sur l'œuvre de Calle, écrit par Auster en 1992. Le réalisateur américain Michael Radford qui s'était engagé à le tourner n'a pu finalement réunir les conditions pour produire son film, qui fut abandonné.⁵¹⁵ » Ce n'est qu'à ce moment qu'Auster décide de transposer ses idées dans un roman, *Léviathan*, qui donnera naissance au coffret et par le fait même, au livre VII.

Outre le coffret *Doubles-jeux*, d'autres récits de Calle présentent un paratexte différent de ceux étudiés jusqu'ici, prenant la forme d'un microrécit en exergue de la dédicace, ce qui permet de prendre ainsi diverses tournures. Dans *Des histoires vraies + dix*, la dédicace adressée à un anonyme, « À cet étranger providentiel », précédée de l'exergue qui informe le lecteur que cet homme a offert à l'auteure « l'un des épisodes les plus romanesques de [s]a vie », revêt la forme d'un remerciement. « S'exprime là une reconnaissance envers [...] le collaborateur resté dans l'ombre. Il y a sentiment

⁵¹⁴ Lysiane Bousquet-Verbeke, *op. cit.*, p. 36.

⁵¹⁵ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 289.

d'une dette envers ce personnage, qui se compense par l'offrande de l'œuvre au travers de la dédicace.⁵¹⁶ » Calle fait de même avec la pièce *Les dormeurs*, dédiée à une personne défunte qui lui a permis de réaliser sa première exposition. Le lecteur semble alors admis davantage dans l'intimité de l'auteure, rendant le jeu du paratexte plus facile.

Or, l'exergue peut amener non seulement la dédicace à remercier un être cher, mais également à lui rendre hommage. La dédicace de *Disparitions*, « À Manolo, Hervé, Jean-Marie », à l'inverse de la dédicace de remerciement que nous venons de voir, exclut le lecteur par la relation de familiarité entre l'auteure et les trois personnes évoquées par leur prénom. « Il est écarté mais on lui montre qu'on l'écarte [...] Le lecteur est à la fois exclu et inclus par l'auteur de cette relation duale avec le dédicataire. Il en résulte des présupposés. L'utilisation du seul prénom entretient un mystère vis-à-vis du lecteur.⁵¹⁷ » Néanmoins, l'exergue composé de trois microrécits informe le lecteur callien quant au rôle joué par la dédicace, un hommage posthume à chacun des hommes.⁵¹⁸

Le paratexte sert donc d'accessoire de jeu à Sophie Calle. Il peut prendre

la forme d'une « règle du jeu » à même d'entretenir la complicité de ceux ou celles qu'il implique, à même d'intriguer et de séduire les lecteurs, à même de légitimer le livre qu'il infiltre. La dédicace [...] s'adresse en effet non seulement au dédicataire mais aussi au lecteur, pris à témoin. Typiquement performative, elle constitue l'acte qu'elle décrit en affichant et en démontrant la relation publique ou privée entretenue avec le dédicataire.⁵¹⁹

La dédicace devient donc un lieu stratégique pour l'auteure afin de faire entrer le lecteur dans un jeu de déduction qui se poursuivra dans un autre jeu à travers l'entièreté de l'œuvre, celui de l'anonymat.

⁵¹⁶ Lysiane Bousquet-Verbeke, *op. cit.*, p. 33.

⁵¹⁷ *Ibid.*, p. 53.

⁵¹⁸ Voir Annexe XX, *Exergue de Disparition*, p. 166.

⁵¹⁹ Anne Sauvageot, *op. cit.*, p. 252-253.

Monsieur X.

L'utilisation que fait Sophie Calle des initiales des noms et prénoms de ses personnages entretient l'univers ludique du raisonnement proposé d'ores et déjà par les dédicaces. Afin d'intensifier le jeu et la confusion dans l'esprit du lecteur, Sophie Calle se plaît à modifier l'inscription onomastique de ses personnages. Si la métamorphose de personnes réelles en personnages anonymes permet à l'auteure de garder un certain contrôle quant à l'indiscrétion de ses actions comme dans *L'hôtel*, « Suite vénitienne » et *Le carnet d'adresses*, elle permet également de maintenir le lecteur dans un mystère où il devra décrypter à travers les lignes l'identité des individus, sûrement déjà croisés dans un autre récit. De la sorte, M. de *Douleur exquise* serait-il l'homme dont Calle tait le nom dans l'épisode « La robe de mariée » dans *Des histoires vraies + dix* ? Cela est fort possible. Or les déductions qui entourent l'identité de chacun des hommes aimés par l'auteure restent les plus difficiles de l'œuvre, Calle n'inscrivant souvent qu'une initiale pour désigner ses amants. Le lecteur doit alors entreprendre des recherches plus rigoureuses dans le but de démasquer l'identité de l'amant ou tout simplement se laisser séduire par le mystère qui entoure l'anonymat de cette personne et poursuivre sa lecture. En revanche, les amis, collègues ou autres personnes proches de l'artiste peuvent être plus facilement identifiables puisque Calle précise habituellement le prénom de l'individu et quelquefois même l'initiale de son nom. En conséquence, Calle authentifie son récit, le lecteur pouvant tenter de vérifier l'existence réelle de Nathalie M., l'éditeur Eugène B., Bernard F., ou de Jacques M. présent dans « La Filature » par exemple.

L'intertextualité sous toutes ses formes

Les dédicaces et les divers jeux de connivences qui découlent du paratexte et des récits de Calle permettent d'introduire le spectateur dans la dynamique propre aux dialogues

intertextuels et intericoniques des œuvres. Faisant partie même de la transtextualité, l'intertextualité sera traitée ici sous sa forme la plus restrictive en s'appuyant sur la définition et la catégorisation que Gérard Genette propose dans son ouvrage *Palimpseste*. Ainsi, l'intertextualité se définit

par une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d'un texte dans un autre. Sous sa forme la plus explicite et la plus littérale, c'est la pratique traditionnelle de la citation ; sous une forme moins explicite et moins canonique, celle du plagiat [...] ; sous forme encore moins explicite et moins littérale, celle de l'allusion⁵²⁰

L'intérêt porté à l'intertextualité dans le cadre de notre recherche repose en majeure partie sur l'effet interactionnel produit sur le lecteur. Celui-ci est appelé à jouer le rôle que lui assigne le texte, à percevoir et à interpréter le discours oblique qui émane de l'intertexte comme un code à décrypter. L'interprétation de l'intertexte devient une stratégie de signification qui rappelle l'idée de « l'entre-deux » du texte et de l'image proposé par Andréa Oberhuber, mais cette fois « l'entre-deux » est devenu celui de la dissimulation et de la révélation. La mémoire et le savoir du lecteur sont sollicités par l'intertexte introduisant « un nouveau mode de lecture qui fait éclater la linéarité du texte. Chaque référence intertextuelle est le lieu d'une alternative : ou bien poursuivre sa lecture en ne voyant là qu'un fragment comme un autre, qui fait partie intégrante de la syntagmatique du texte, ou bien retourner vers le texte d'origine.⁵²¹ »

Les différentes formes que peut prendre l'intertextualité, aussi implicites ou explicites soient-elles, se regroupent en deux types de relations intertextuelles. Il y a d'abord « celles fondées sur une relation de coprésence entre deux textes [...] et celles fondées sur une relation de dérivation⁵²² », transformant ou imitant un texte antérieur.

⁵²⁰ Gérard Genette, *op. cit.*, p. 8.

⁵²¹ Nathalie Piégay-Gros, *op. cit.*, p. 94.

⁵²² *Ibid.*, p. 45.

Coprésence d'auteurs

Après la contrainte, la performance et l'intermédialité, apparaît une autre méthode artistique dont Sophie Calle fait usage dans plusieurs de ses œuvres, celle du « recyclage ». En effet, cette méthode, directement liée à l'intertextualité, consiste à reprendre, à recycler certains textes d'auteurs – hypotexte pour reprendre la terminologie de Genette – en les insérant à même l'œuvre – hypertexte, créant par conséquent des relations de coprésence entre les auteurs. Différentes corrélations peuvent alors surgir entre le texte et l'intertexte selon les dispositifs d'insertion appliqués par Calle.

L'une des formes les plus explicites de coprésence d'auteurs dans un texte est la citation. « La citation apparaît légitimement comme la forme emblématique de l'intertextualité : elle rend visible l'insertion d'un texte dans un autre⁵²³ », par la mise en retrait ou l'emploi des guillemets ou des caractères italiques. Le lecteur sait qu'il est en présence d'un texte qui n'est pas celui de l'auteur, l'identité du co-auteur étant habituellement précisée à la suite de la citation. C'est donc sur cette forme d'intertextualité que s'ouvre le coffret *Doubles-jeux*. En effet, l'opuscule *De l'obéissance* débute avec une longue citation, voire un extrait du livre *Léviathan* de Paul Auster. Le lecteur est informé avant même le commencement de sa lecture que les pages qui suivent sont rédigées par l'auteur américain, puisque Calle spécifie en première page de la citation : « Léviathan (Extrait) ». De plus, plusieurs indices typographiques apparaissent à même l'extrait, rappelant au lecteur que ce qu'il lit présentement n'est pas écrit par Sophie Calle. Notons d'abord la pagination originale du roman austérien et la couleur jaunâtre des pages. S'ajoutent à ces indications les

⁵²³ *Idem.*

spécifications apportées par l'auteure, inscrites en rouge dans la marge. Ces corrections jointes au texte original prennent la forme de palimpseste, où un nouveau texte est écrit par-dessus l'ancien. Seulement, « la subtilité réside ici dans le fait qu'elle [Calle] réalise un palimpseste d'une œuvre qui est déjà un palimpseste de la sienne, où elle fait renaître l'auteur réel en effaçant la fiction.⁵²⁴ ». Toutefois, Paul Auster est davantage implicite dans ses renvois à Sophie Calle, ne citant jamais celle-ci dans son roman. Le lecteur de *Léviathan* qui ne connaît pas l'artiste française, ne pourra faire le lien unissant Calle à Maria. L'intertextualité présente dans le roman d'Auster ne relève donc plus de la citation, mais bien de la notion de référence⁵²⁵ puisqu'elle ne précise en aucun temps le texte auquel elle renvoie.

À mi-chemin entre la citation et la référence, nous pouvons inclure les nombreuses répliques entre Sophie Calle et Hervé Guibert que Catherine Mavrikakis interprète sous l'angle du « rendez-vous »⁵²⁶. Les traces d'expériences vécues par Calle avec l'écrivain peuvent tenir non seulement de la citation par le fait qu'elles sont relatées à la fois dans l'œuvre de Calle et de celle de Guibert, mais également de la référence, Calle ne précisant pas dans quel texte de Guibert le lecteur peut trouver l'autre version de leurs rencontres personnelles. Cela « engage directement le spectateur à chercher les connexions réelles en forme de palimpseste qui se manifestent dans les œuvres respectives des deux amis.⁵²⁷ » De la citation, nous pouvons donner l'exemple de la lettre de Guibert reproduit dans *Douleur exquise*⁵²⁸. Les références quant à elles,

⁵²⁴ Christine Macel, « La question de l'auteur dans l'œuvre de Sophie Calle. *Unfinished* », *loc. cit.*, p. 26.

⁵²⁵ « La référence, comme la citation, est une forme explicite d'intertextualité. Mais elle n'expose pas le texte autre auquel elle renvoie. C'est donc une relation *in absentia* qu'elle établit. C'est pourquoi elle se trouve privilégiée lorsqu'il s'agit simplement de renvoyer le lecteur à un texte, sans le convoquer littéralement. » Nathalie Piégay-Gros, *op. cit.*, p. 48.

⁵²⁶ Catherine Mavrikakis, « Quelques r.-v. avec Hervé. Quand Sophie Calle rencontre Hervé Guibert », *Intermédialité: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques – Filer (Sophie Calle)*, *op. cit.*, p. 127 à 138.

⁵²⁷ Cécile Camart, *op. cit.*, p. 233.

⁵²⁸ Voir Annexe XXI, *Lettre photographiée d'Hervé Guibert*, p. 167.

sont plus abondantes.⁵²⁹ Parmi les principales, nous retrouvons l'épisode de la baignoire ainsi que l'incident de la photographie de jeune fille de Calle relatée respectivement au jour « J – 57 » et « J – 63 », et repris dans *À l'ami qui ne m'a pas sauvé la vie* par Guibert.

Le deuxième type d'intertexte, où la notion de duo d'auteurs s'ouvre sur un jeu étonnant d'enchevêtrements de texte, est l'allusion. Ni littérale ni explicite, elle est « un énoncé dont la pleine intelligence suppose la perception d'un rapport entre lui [le texte] et un autre auquel renvoie nécessairement telle ou telle de ses inflexions, autrement non recevables.⁵³⁰ » L'allusion sollicite alors différemment le lecteur dont la lecture se poursuit dans la continuité du texte. Elle « est une manière ingénieuse de rapporter à son discours une pensée très connue, de sorte qu'elle diffère de la citation [...] parce que le trait qu'elle emprunte est moins une autorité [...] qu'un appel adroit à la mémoire du lecteur, qu'il transporte dans un autre ordre de chose, analogue à celui dont il est question.⁵³¹ » S'établit alors une relation *in absentia* entre les deux textes et les deux auteurs. L'hypertexte renvoie implicitement à l'hypotexte où le jeu intertextuel que propose l'allusion demande au lecteur une participation plus active, celui-ci devant décrypter les indices sémantiques étayés par l'auteur.

À travers le coffret *Doubles-jeux*, bon nombre d'allusions se rapportent à l'Ouvroir de Littérature Potentielle, et plus précisément à Georges Perec. Les objectifs du groupe l'OuLiPo étant d'« inventer de nouveaux procédés artificiels ou mécaniques,

⁵²⁹ Hervé Guibert fait également référence à Sophie Calle dans *À l'ami qui ne m'a pas sauvé la vie* et *Le protocole compassionnel*, alors qu'il utilise le pseudonyme d'Anna pour désigner l'auteure, pourtant aisément identifiable par quelques indices donnés au lecteur.

⁵³⁰ Gérard Genette, *op. cit.*, p. 8.

⁵³¹ Nodier cité par Nathalie Piégay-Gros, *op. cit.*, p. 52.

contribuant à l'activité littéraire⁵³² », les oulipiens développent un goût fondamental pour le jeu, tant que celui-ci ne restreint pas ou ne limite pas l'écriture et la tâche entreprise. Certes, les jeux peuvent prendre différentes formes comme les jeux de mots, les jeux de forme, les jeux d'idée, seulement l'une des principales vocations du groupe est la contrainte linguistique, reprise par Calle dans *De l'obéissance*. En effet, avec « Des journées entières sous le signe du B, du C, du W » l'auteure s'inscrit dans les jeux de l'Ouvroir, se réclamant explicitement de Perec et de ses pratiques ludiques. La journée « W, comme Week-end en Wallonie » présente certaines caractéristiques sémantiques on ne peut plus perecquiennes, les travaux de l'oulipien s'inscrivant dans ce que Warren Motte appelle « la poétique de la lettre ». De plus, le W callien ne fait que renvoyer à celui emprunté à Perec, puisque cette consonne est un véritable jeu dans l'œuvre de l'écrivain. « Dans *W ou le Souvenir d'enfance*, le W, par un jeu d'articulation, devient X puis croix gammée pour enfin former une étoile juive ; dans *La vie mode d'emploi*, le W est la forme de la pièce que Bartlebooth tient dans sa main quand il meurt⁵³³ ». À travers l'écriture de son tautogramme, Calle fait donc doublement référence aux pratiques d'écriture ludique de Georges Perec et de l'OuLiPo, en donnant au lecteur une piste dès la première ligne de l'allitération : « *W ou le Souvenir d'enfance*, de Georges Perec, en poche⁵³⁴ ».

Plus implicite encore, l'inventaire des effets personnels des occupants de la chambre d'hôtel n'est pas sans rappeler *Penser, classer* et *Les choses. Une histoire des années soixante*, de Perec. De plus, la construction du récit, chambre après chambre, fait penser à *La vie mode d'emploi* où Perec rapporte au lecteur, appartement après appartement, la vie des occupants en examinant minutieusement leurs moindres faits et

⁵³² Sylvie Rosiensi-Pellerin, *Peregrinations ludiques. Etude de quelques mécanismes du jeu dans l'œuvre romanesque de Georges Perec*, Toronto, Éditions Du Gref, 1995, p. 8.

⁵³³ *Ibid.*, p. 16.

⁵³⁴ Sophie Calle, « Des journées entières sous le signe du B, du C, du W », *De l'obéissance*, livre I du coffret *Doubles-jeux*, op. cit., p. 59.

gestes, tout comme le fait Calle dans *L'hôtel*. « En clair, l'œuvre de Perec contient de quoi alimenter la formidable machinerie callienne du recyclé⁵³⁵ » où le lecteur doit lui-même tisser les liens entre l'hypertexte et l'hypotexte, liens que l'on peut poursuivre dans le regard des deux auteurs porté sur le quotidien, ainsi que dans l'interrogation de l'autobiographique dans leurs œuvres, comme le soulève l'article d'Olivier Ronin, « Betteraves, luzerne, etc. »⁵³⁶ dans le catalogue d'exposition *M'as-tu vue*.

La réécriture

Peut-on alors affirmer que Sophie Calle pastiche Georges Perec ? Si l'on s'en tient à la définition que fait Genette du pastiche, en la différenciant de l'imitation : « L'imitation, au sens rhétorique, est la figure élémentaire du pastiche, le pastiche, et plus généralement l'imitation comme pratique générique, est un tissu d'imitations⁵³⁷ », nous pouvons affirmer que Calle imite le style de la contrainte chez Perec tout en ayant son propre sujet – caractéristique qui diffère le pastiche de la parodie et du travestissement. L'auteure fait non seulement allusion au texte de l'oulipien, mais se prête également à ses jeux de contraintes qui font d'elle une imitatrice. L'hypertexte emprunte alors le genre du pastiche, faisant du lecteur le partenaire nécessaire d'un jeu avec le texte.

Or, les références à différents textes ne reviennent pas seulement aux livres d'autres auteurs. Elles peuvent parfois être à l'intérieur même de l'œuvre, se définissant par la répétition d'un même texte comportant quelques variantes. Le terme d'*intratextualité* est alors plus approprié ici, puisque le texte inséré provient du même auteur. L'exemple le plus probant dans l'œuvre complète de Sophie Calle est sans contestée la deuxième partie de *Douleur exquise*, où il y a réécriture de la même histoire jusqu'à épuisement complet de celle-ci, devenant un véritable exercice de style pour

⁵³⁵ Anne Sauvageot, *op. cit.*, p. 141.

⁵³⁶ Olivier Rolin, « Betteraves, luzerne, etc. », *Sophie Calle, M'as-tu vue, op. cit.*, p. 137-140.

⁵³⁷ Gérard Genette, *op. cit.*, p. 86.

l'artiste. Néanmoins, la réécriture intratextuelle peut également se faire à travers les différents récits de l'auteure, Calle recyclant son propre matériel. Cette forme de réécriture *macrotextuelle* est perceptible au lecteur attentif dans le troisième opusculé du coffret *Doubles-jeux*. En effet, le lecteur retrouve « La garde-robe » et « Le strip-tease », qui composent *Les panoplies*, dans *Des histoires vraies + dix*. Seulement, quelques transformations ont eu lieu. D'abord, l'ordre est changé. Dans les récits autobiographiques de Calle, l'histoire du strip-tease apparaît avant celui de la garde-robe, intitulée maintenant « La cravate ». De plus, Calle écourte le texte de ce dernier en omettant la finale où elle précise qu'elle n'a envoyé ni sous-vêtement, ni manteau, ni soulier, par crainte d'erreur quant à la pointure. Le micro-récit du strip-tease s'est vu lui aussi changer de titre au fil des années. Intitulé originellement *La Fille du docteur*, ce n'est qu'en 1988 que Calle recycle ce fragment personnel dans *Histoires vraies*, sous le titre de « Le strip-tease ». D'autres épisodes parus dans *Histoires vraies* ont également été publiés individuellement. Tel est le cas de *L'Érection*, photographie sérigraphiée sur lin et broderie en douze exemplaires en anglais et *Le dé* publié en 250 exemplaires. Une dynamique intertextuelle se crée alors au sein même de l'œuvre où rien ne paraît définitif dans l'art de Calle, pas même le livre.

Dispositifs livresques

« Selon qu'il s'agit d'exposer une installation ou de publier un livre, d'exposer dans un grand musée ou une petite galerie, de publier dans un livre d'art ou un livre de poche, la forme et le contenu de l'assemblage résultant du projet changeront.⁵³⁸ » Johnnie Gratton a vu juste dans les transformations et les métamorphoses de l'œuvre de Calle lors des multiples éditions. En effet, la réédition des livres est elle aussi un recyclage de

⁵³⁸ Johnnie Gratton, « Poétique et pratique du recueil photo-textuel dans l'œuvre de Sophie Calle », *Le recueil littéraire. Pratiques et théorie d'une forme*, Irène Langlet (dir.), Rennes, Les Presses Universitaires de Rennes, 2003, p. 126.

séquences et des images de l'artiste, souvent reprises dans différents récits. Lors de nouvelles éditions, Calle change non seulement les titres, passant par exemple de *Autobiographie* (1988) à *Histoires vraies* (1994), pour terminer avec *Des histoires vraies + dix* (2002), mais modifie également la forme et les photographies lorsqu'elle reprend le contenu de ce dernier livre pour une exposition dans la maison de Freud à Londres, intitulé *Appointment with Sigmund Freud* (2005). De plus, les dédicaces sont elles aussi portées au changement lors des rééditions. Par exemple, la première édition de « Suite vénitienne » est dédicacée « à Mademoiselle Val et à Bob », alors que disparaît complètement l'attention portée à la professeure de l'auteure dans *À suivre...* . Une autre distinction dédicatoire s'établit entre l'édition du coffret en langue française et celle en anglais alors qu'aucune dédicace n'apparaît dans *Double game*. Les rééditions comportent donc des différences majeures avec la version originale. Le lecteur peut s'interroger sur le but visé de l'artiste dans une telle démarche. Multipliées, les rééditions ne permettent pas seulement à Sophie Calle de jouer sur le paratexte de l'œuvre. Chacun des livres de l'artiste reste une œuvre véritable et originale par son dispositif livresque unique.

Chez Sophie Calle, le livre est plus qu'un objet de bibliothèque, il est une forme artistique. La dernière publication de l'auteure présente l'exposition *Prenez soin de vous* dans un format beaucoup plus artistique que littéraire. Avec une couverture rose métallique au titre creux, le livre prend des proportions démesurées. Mesurant 21.5 par 30 centimètres, il s'éloigne des petits formats habituels de l'auteure, facilement maniables. La préciosité accordée à l'apparence du livre se retrouve également dans *Douleur exquise*. Sur la reliure toilée grise s'inscrivent dans une couleur rouge grenat le titre du livre, le nom de l'auteure et la maison d'édition, qui s'agencent parfaitement à la tranche du livre. Un téléphone en creux apparaît également sur la couverture,

perceptible à la vue et au toucher du lecteur. Le signet en satin rouge, ajouté à tous ces détails délicats, fait de ce livre une œuvre d'art en soi.

Aux côtés de ces livres individuels se trouve le concept du coffret, fréquemment utilisé par Calle. Que ce soit celui de *L'absence*, qui regroupe *Souvenirs de Berlin-Est*, *Fantômes* et *Disparitions*, ou bien que ce soit *Les dormeurs*, Calle dispose ses récits en coffret de façon à établir un *leitmotiv* à travers certaines œuvres. De plus, les coffrets demandent une manipulation différente de la part du lecteur. Lorsque celui-ci se trouve devant *Les dormeurs*, en plus d'effectuer une lecture quasi simultanée des deux livres, le lecteur doit manier le livre photographique de façon inhabituelle, puisque celui-ci est dans le sens de la largeur, ce qui rappelle la forme d'un lit. À ces deux coffrets s'ajoute celui même au centre de notre recherche, le coffret *Doubles-jeux*. Les sept opuscules qui le composent sont chacun doté d'une couleur qui rend le boîtier multicolore. L'ordre respectif de lecture permet au lecteur de comprendre la démarche de l'auteure et de suivre l'évolution de son expérience avec Paul Auster. De plus, la mise en coffret permet à Calle de rééditer chacune de ses performances publiées individuellement auparavant. Or, lorsque Calle publie en anglais *Double Game*, le concept du coffret disparaît au profit du livre. Chaque opuscule est dorénavant séparé par une page bourgogne reproduisant le but de la performance et l'image des pages de *Léviathan* où est encadrée la partie renvoyant à Sophie Calle. De plus, dans la version anglaise, l'auteure insère l'extrait du roman d'Auster sous un format différent, imprimé sur du papier qui rappelle les pages d'un livre de poche. Les corrections apportées en rouge par Calle sont manuscrites et rectifiées à même le texte d'Auster, plutôt que dactylographiées dans la marge. Le livre présente en couverture une photographie de Sophie Calle sous le signe du C, et est doté d'un ruban en satin qui permet de fermer le livre sur lui-même, ce qui rappelle le genre du journal intime. Le lecteur-voyeur doit

alors détacher le ruban afin de lire le contenu biographique des expériences artistiques de la vie de l'artiste.

L'objet-livre chez Sophie Calle devient, par ses dimensions, ses couleurs, son format et sa composition une forme d'art, un véritable objet de fétichisation pour l'auteure et un espace ludique pour le lecteur.

Les accessoires de jeux sont donc nombreux chez Calle. L'artiste propose au lecteur d'entrer dans son univers ludique dès le premier contact avec le livre par le dispositif livresque qui oblige au lecteur une approche différente, attitude qui se poursuivra à même l'œuvre. Certes, l'intermédialité permet à Calle de travailler sur l'interaction possible entre le texte et l'image, dont il revient au lecteur de saisir l'essence, mais le ludisme présent dans le coffret *Doubles-jeux* va au-delà de l'objet-livre et des photographies. Le jeu est présent jusque dans la narration, dans l'aspect littéraire de l'œuvre, par tout un réseau intertextuel entre différents auteurs et Calle elle-même. Par le décryptage de la transtextualité de l'œuvre, le lecteur embarque dans le jeu fortement suscité par l'auteure.

CONCLUSION – QUAND LE JEU DEVIENT ART

L'étude qui s'achève ici ne prétend pas être exhaustive, son principal objectif étant de cerner les divers dispositifs de jeu établis par Sophie Calle à travers le coffret *Doubles-jeux* et l'ensemble de son œuvre. En faisant ainsi ressortir les principales caractéristiques de la pratique ludique dans l'œuvre de Calle, en parallèle avec celles qui définissent le jeu, nous sommes à même d'affirmer que l'artiste-auteure crée un univers ludique à travers le coffret à l'étude.

C'est d'abord grâce à des théoriciens tels que Huizinga, Caillois, Winnicott et Henriot, qui ont essayé de définir le concept du jeu, chacun sous un angle différent, que nous pouvons soutenir l'hypothèse de ce mémoire et démontrer que le travail de Calle, avant même l'écriture, est un jeu. Les projets artistiques et littéraires reprennent, à l'exception de l'improductivité, les principales caractéristiques proposées par Caillois attestant que toute activité ludique doit être libre, séparée, incertaine, réglée et fictive. D'évidence, tous ces critères s'appliquent parfaitement aux performances réalisées par l'artiste-auteure dans lesquelles s'instaurent plusieurs règles à respecter et où la désobéissance, le déguisement, le hasard et la créativité sont au programme.

À travers la réalisation de ses performances, Sophie Calle développe une esthétique de l'art relationnel en faisant participer plusieurs inconnus qui n'ont parfois pas demandé de jouer au jeu. Ce n'est que lors de la mise en forme textuelle du récit de l'expérience que Calle se prendra à jouer avec le lecteur. Pris à témoin de ses indiscretions, celui-ci est contraint au rôle que lui assigne Calle. Tantôt voyeur, tantôt masochiste, le lecteur prend part passivement au jeu, se laissant guider à travers l'interprétation dirigée de l'artiste-auteure qui se plaît à dérouter adroitement l'horizon d'attente du lecteur par un dispositif ludique du vrai et du faux, du factuel et du fictionnel.

Afin de faire jouer le lecteur, Calle met en application différentes méthodes artistiques et littéraires qui lui servent d'accessoire de jeu. C'est en grande partie par le médium photographique présent dans les œuvres de l'artiste-auteure et par un mouvement de va-et-vient entre le texte et l'image qui s'ensuit que le lecteur participe plus activement au jeu de Calle. S'ajoute à l'intermédialité, le travail précis d'une narration qui tend vers le minimalisme, la nomenclature et le documentaire, mais à l'intérieur de laquelle apparaissent bon nombre d'intertextes, voire d'*intratextes*, qui permettent à Sophie Calle, par l'emprunt d'un style, par une dédicace ou par de multiples allusions, de créer un espace ludique entre elle et le lecteur où celui-ci est appelé à décrypter la lecture oblique qui résulte de la transtextualité.

Que nous partions du point initial de la création d'une performance ou bien du résultat final de son projet artistique, publié ou exposé dans une galerie, en passant par la réalisation de la performance et de la mise en récit de celle-ci, Sophie Calle réalise une œuvre dont tous les éléments comportent une part de ludisme. Nous avons vu qu'au cours du XX^e siècle bon nombre d'auteurs et d'artistes surréalistes ou faisant partie du groupe de l'Ouvroir de Littérature Potentielle ont fait appel au jeu lors de leur création artistique, interpellant par le fait même un joueur, souvent incarné par le lecteur-spectateur. Or, aujourd'hui peu d'artistes-auteurs se prêtent à ce jeu littéraire découlant d'un art interactionnel. Plusieurs favorisent l'art de la performance, les *happenings*, le *Body-art*, sans toutefois traduire par écrit leurs expériences. À l'inverse, plusieurs livres demandent une part active du lecteur, sans que l'histoire ne soit elle-même un jeu construit par l'auteur. Sophie Calle, dans son coffret *Doubles-jeux*, crée un univers ludique où un double jeu s'installe à la fois entre l'art et la littérature. Celui-ci se poursuit entre Sophie Calle et Paul Auster, entre le texte et l'image, entre lecteur et texte, mais d'abord et avant tout, entre l'artiste-auteure et le lecteur. Un

véritable double jeu qui persévère jusqu'à la toute fin du coffret, où Calle renverse le jeu et propose au lecteur de participer à son « double-jeu », à prendre part officiellement à la création de celui-ci en *créant* son propre jeu, puisqu'elle joint, lors de la dernière réédition du coffret, le livre VIII : *Le carnet*. Un livre aux pages blanches. Sophie Calle invite à jouer. C'est bien là son art et puisqu'il faut se soumettre à ses règles : Jouons !



La règle du jeu

Dans le livre *Léviathan*, paru aux éditions Actes Sud, l'auteur, Paul Auster, me remercie de l'avoir autorisé à mêler la réalité à la fiction. Il s'est en effet servi de certains épisodes de ma vie pour créer, entre les pages 84 et 93 de son récit, un personnage de fiction prénommé Maria, qui ensuite me quitte pour vivre sa propre histoire.

Séduite par ce double "S-jeux", j'ai décidé de jouer avec le roman de Paul Auster et de mêler, à mon tour et à ma façon, réalité et fiction. leurs performances.

La vie de Maria et comment elle a influencé celle de Sophie (livre I) : avant moi

Dans *Léviathan*, Maria se soumet aux mêmes rituels que moi. Mais Paul Auster a glissé dans le portrait de son personnage des règles du jeu de son invention. Afin de nous rapprocher, Maria et moi, j'ai décidé d'obéir au livre : l'auteur impose à sa créature un régime chromatique composé d'aliments d'une seule couleur par jour ; j'ai suivi le même régime. à Maria. Il lui fait vivre des journées entières basées sur certaines lettres de l'alphabet : j'ai fait comme elle.

La vie de Sophie et comment elle a influencé celle de Maria (livres II, III, IV, V, VI) : et moi

Ces rituels que Paul Auster m'a "empruntés" pour façonner Maria sont : la suite vénitienne, la garde-robe, le strip-tease, la filature, l'hôtel, le carnet d'adresses, le rituel d'anniversaire. à Sophie Calle. *Léviathan* m'offre l'occasion de présenter les projets artistiques dont s'est inspiré l'écrivain et que désormais nous partageons, Maria et moi.

Une des nombreuses façons de mêler la fiction à la réalité, ou comment tenter de devenir un personnage de roman (livre VII) : comme Sophie Calle

Puisque, dans *Léviathan*, Paul Auster m'a pris comme sujet, j'ai imaginé d'inverser les rôles, en le prenant comme auteur de mes actes. Je lui ai demandé d'inventer un personnage de fiction auquel j'efforcerai de ressembler : j'ai en quelque sorte offert à Paul Auster de faire de moi ce qu'il voulait et ce, pendant une période d'un an maximum. Il objecta qu'il ne souhaitait pas assumer la responsabilité de ce qui pourrait advenir alors que j'obéirais au scénario qu'il avait créé pour moi. Il a préféré m'envoyer des instructions personnelles pour Sophie Calle afin d'améliorer la vie à New York (parce qu'elle me l'a demandé...). j'ai respecté ces directives. Le projet s'intitule *Gotham Handbook* (New York, mode d'emploi). Je me soumettrai alors à une de ces règles.

coffret Doubles-jeux
Sophie Calle décide
de jouer avec la
réalité et la fiction
du roman de Paul
Auster, *Léviathan*.

coffret ; Sophie Calle
d'imiter

Sophie Calle

*Sophie Calle

Auster

Sophie Calle

celle-ci a
ses
Elle a
elle s'
elle a
d'elle

qu'elle
elle ; lui

Elle a

Livre I : Une journée sous le signe du C

Pour faire comme Sophie et Maria, j'ai choisi de réunir les mots commençant par la lettre C que j'ai trouvés à la page 321 du dictionnaire *Le nouveau Petit Robert de la langue française 2008*. J'ai donc passé la journée du 6 août 2009 sous le signe du C.

Cachetonner

Le **Cacique Cacochyme** Capturé et mis au **Cachot** Concocta Cinq **Cachotteries** afin de **Cacheter** une Caisse de **Cachous** et du **Cacodylate** Contre le **Cache-radiateur** de la Caravane. Le **Cachotier** Chercha donc à Convaincre un Cerbère pour Conclure le **Cachetage**, sans Consentir à lui faire Cadeau d'un **Cachet**. En Constatant sa **Cachexie** que son **Cache-sexe** ne contrait pas à **Cacher**, le Concierge Concéda à Collaborer à l'acte de Contrition qui lui Commémorait le temps de la **Cachette** et du **Cache-tampon**.



Livre II : Pratique Estivale

Habitant un petit appartement qui ne peut recevoir plusieurs personnes, j'ai pris, il y a cinq ans, la décision d'inviter tous les ans, au mois d'août, tous mes amis et personnes m'ayant invitée dans leur demeure durant l'année. Cette pratique estivale se déroule dans la maison de mon paternel et a pour but de remercier les gens de m'avoir invitée durant l'année. Parmi les invités, une personne est chargée d'amener un couple d'inconnus et une autre personne doit organiser un jeu extérieur qui occupera l'après-midi. J'ai relaté les principaux événements de la journée du 1^{er} août 2009, ainsi que le jeu choisi. Ce rituel prendra fin lorsque j'aurai une plus grande maison.

2009

- Les premiers invités arrivent à 1h15. Yannick et Marie-Ève n'étant pas les personnes en charge du jeu, apportent tout de même leur filet et leur ballon de volley-ball.
- 14 h 00, le couple d'inconnus arrive et se présente. Ils m'offrent une boîte de chocolats assortis en guise de remerciement.
- Le volley-ball commence.
- Yan arrive avec son jeu de « washer », qui ressemble étrangement au jeu de fer, le poteau étant remplacé par une boîte en bois et les fers à cheval par des rondelles.
- Tous les invités participent au tournoi.
- Dany et Amélie arrivent à la fin du jeu et m'offrent un vin d'Espagne.
- Orage de 10 minutes avant le souper
- Au menu : blé d'Inde et hot-dog sur le barbecue.
- Dessert : saucisses et guimauves autour du feu.
- Jean-François joue de la guitare le reste de la soirée.
- Les festivités se terminent vers 1 h 15
- Le ménage, 2 h 05.

REMARQUES :

53 personnes ont été invitées. 7 ont décliné l'invitation et 2 ne se sont pas présentées. Les champions du jeu de « washer » étaient Jonathan et Geneviève. Le couple d'inconnus a été amené par Sabrina et s'est très bien intégré à mes amis. 1 personne a été malade près du garage. Le chien a sauté 3 fois dans la piscine et a perdu 2 rondelles du jeu. Ma sœur s'est fait 21 \$ en allant vendre les bouteilles de bière.



Livre III : Le strip-tease

Ne comprenant pas ce qu'il y avait de si attrayant à aller seule dans un bar de danseuses, je décidai de m'y rendre avec mon conjoint et un ami. Je passai donc mon vendredi soir 3 juillet 2009 dans un sous-sol sombre aux bières dispendieuses. À l'inverse de Sophie, ne voulant pas me dévêtir devant un public, j'ai fait déshabiller une femme dans une de ces cabines étroites pour un coût de 10 \$. La jeune femme semblait beaucoup plus à l'aise que moi.



Livre IV : La poursuite

Pour faire comme Sophie Calle, j'ai décidé de suivre un inconnu dans la rue. La ville de La Prairie ayant peu de piétons qui pourraient procurer à ma filature un certain plaisir, je décide d'aller à Montréal, sous la pluie, à la recherche d'un inconnu à l'imper jaune.

Mardi 11 août 2009

11 h 30. Je quitte La Prairie et me dirige vers le Parc Angrignon. Autobus 26. Personne d'intéressant. Terminus : Place Bonaventure. Direction métro Angrignon, ligne verte.

12 h 41. J'arrive sur les lieux. La pluie a cessé. L'espoir de poursuivre un homme à l'imper jaune vient de tomber à l'eau. Il n'y a pas grand monde après la pluie. J'observe les gens qui se promènent dans le parc. Plusieurs personnes âgées. C'est drôle de s'attarder aux gens ainsi quand ils ne savent pas qu'ils sont observés. Ils ont tous quelque chose d'étrange.

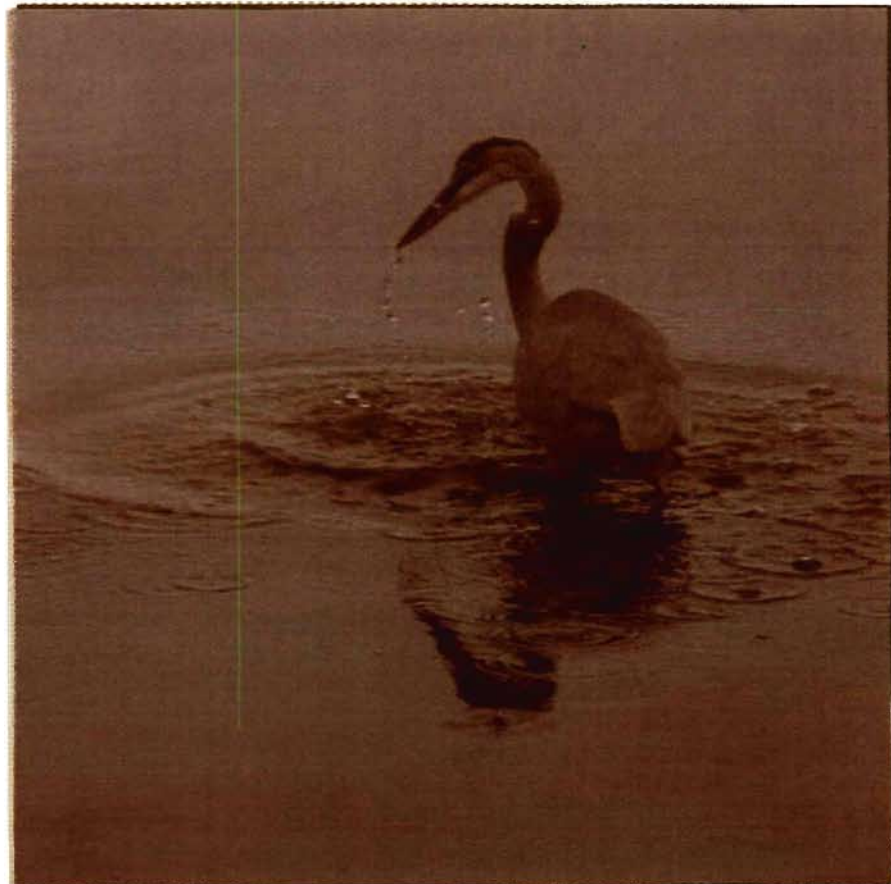
13 h 02. Je prends quelques photos de personnes de dos. Elles sont toutes floues à cause du mouvement. J'ai toujours l'impression que quelqu'un me voit prendre une photo d'un inconnu à l'insu de celui-ci. Virement de situation, c'est maintenant moi qui ai l'air étrange. Je fais semblant de jouer avec ma caméra pour ne pas avoir l'air louche.

13 h 48. Résultat jusqu'ici : FRUSTRATION !

13 h 52. Je trouve un héron. Le traque à travers les buissons et les abeilles. Prends plusieurs photos. Beaucoup plus facile et moins suspect.

13 h 58. Il attrape un poisson.

14 h 05. Direction La Prairie. Demain je tenterai d'être plus persuasive.



Livre V : Le portefeuille

Le dimanche 16 août 2009, ma voisine s'en alla à Cuba. Une journée auparavant, elle m'avait donné la clé de son appartement afin que je puisse arroser ses plantes et entrer son courrier. Au cours de la semaine, j'examinai le contenu de ses tiroirs, ses armoires de salle de bain, mais je ne trouvai rien qui attira mon attention. Aucun effet personnel intéressant, à l'exception d'un. Sur la table près de l'entrée, son portefeuille.

Jeudi 20 août 2009, # 101. Je descends arroser les plantes de l'appartement 101. Avant de sortir, je trouve un portefeuille en cuir noir sur la petite table d'entrée. Je l'ouvre. À l'intérieur, une carte CAA Plus. M. Jean-François Doucet est membre depuis 2003. Sa carte expire le 15 juillet 2012. Mon voisin est également membre privilège de COSTCO et d'Air Miles. Je prends le numéro en note pour vérifier le nombre de points accumulés. 878. Son compte bancaire est à la banque CIBC. Jean-François est pompier pour la ville de Longueuil et j'en déduis qu'il est amateur de pêche et de vin par son permis de pêche et sa carte de dégustation SAQ. Il a un certificat de responsabilité automobile à son nom et celui de sa compagne, Geneviève Duchesne. Je trouve un reçu de paiement de carte Visa daté du 12/08/09 au montant de 1000 \$. J'imagine le remboursement de son billet de voyage. 1 X 10 \$, 1 X 20 \$, 1 X 50 \$. Il manque son permis de conduire, sa carte de crédit et d'assurance maladie et son numéro d'assurance sociale, sûrement à Cuba avec son passeport.



Livre VI : Le répertoire téléphonique

Afin de répondre aux contraintes calliennes qui figurent dans *Le carnet d'adresses*, j'ai choisi une personne dont le nom est S. Call dans le répertoire téléphonique et d'appeler tous les individus au nom de famille identique. Je demande à chacun de me parler de la personne sélectionnée; de me dire quel lien les unit à elle. Ainsi, je connaîtrai davantage cette personne sans jamais l'avoir rencontrée.

Call, S. [information retirée]

Je téléphone à S. Call afin de savoir son prénom. Elle décroche et refuse de me le dire. Elle s'empporte et demande qui je suis. Je lui dis au revoir. Je tenterai l'expérience en mentionnant son adresse.

Call, J. [information retirée]

Une vieille dame me répond. Je lui dis chercher une ancienne amie. Elle me dit que sa fille habite à l'adresse que je lui donne, celle de S. Call. Je n'ose pas lui demander le nom de sa fille pour ne pas éveiller ses soupçons. La vieille dame s'appelle Juliette et me confirme le numéro de sa fille.

Call, M. [information retirée]

Un homme me hurle qu'il ne connaît pas tout le bottin et me raccroche la ligne au nez.

Call, Manon. [information retirée]

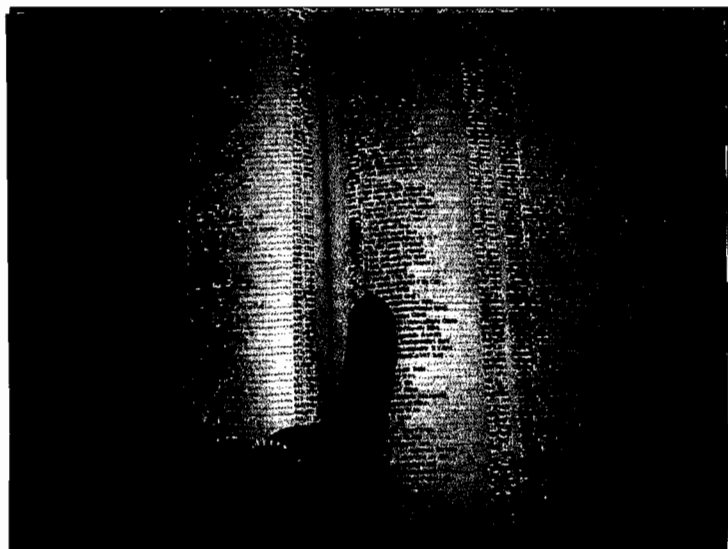
Une jeune fille répond. Je lui demande de parler à sa mère. Elle est occupée et ne peut me parler. Je lui demande si elle connaît une certaine S. Call de Longueuil. Elle me dit que sa tante Suzanne habite Longueuil.

Call, R. [information retirée]

Un homme répond. Il me précise qu'il ne connaît aucune personne à l'adresse mentionnée ni de personne dont le prénom porte l'initiale S.

Call, T. [information retirée]

Le répondeur démarre. Je ne laisse aucun message de peur d'être retracée par la mère, la fille, la tante ou O. Call.



Livre VII : Smile and say Hi !

Puisque Maria obéit aux exigences de Paul Auster dans le livre VII du coffret Doubles-jeux, j'ai à mon tour décidé de m'assujettir à l'une de ces règles. Je passerai donc une journée du mois d'août 2009 au quartier Dix-30 à sourire et à saluer chacune des personnes que je croiserai.

13 août 2009 De 10 h 00 à 14 h 00.

BILAN GLOBAL DE L'OPÉRATION :

263 sourires donnés pour 137 sourires reçus
113 « BONJOUR » dits pour 16 réponses verbales
et 68 réponses gestuelles reçues

Les employés ramènent le sourire à chaque fois. Les personnes âgées sont plus enclines à répondre aux sourires et aux « BONJOUR ». Les jeunes sont les moins réceptifs et cherchent la personne à qui s'adresse cette gentillesse.



ANNEXES

ANNEXE I : La classification des jeux

TABLEAU I
RÉPARTITION DES JEUX

	AGÔN (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou rire cerf-volant solitaire réussites mots croisés ↓ LUDUS	courses luttes etc. athlétisme boxe escrime football compétitions sportives en général	non réglées billard dames échecs loteries simples composées ou à report	comptines pile ou face pari roulette loteries simples composées ou à report théâtre arts du spectacle en général	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti « tournis » enfantin manège balançoire valse volador attractions foraines ski alpinisme voltige

N.B. – Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

ANNEXE II : « La règle du jeu »

La règle du jeu

Dans le livre *Léviathan*, paru aux éditions Actes Sud, l'auteur, Paul Auster, me remercie de l'avoir autorisé à mêler la réalité à la fiction. Il s'est en effet servi de certains épisodes de ma vie pour créer, entre les pages 84 et 93 de son récit, un personnage de fiction prénommé Maria, qui ensuite me quitte pour vivre sa propre histoire.

Séduite par ce double, j'ai décidé de jouer avec le roman de Paul Auster et de mêler, à mon tour et à ma façon, réalité et fiction.

La vie de Maria et comment elle a influencé celle de Sophie (livre I) :

Dans *Léviathan*, Maria se soumet aux mêmes rituels que moi. Mais Paul Auster a glissé dans le portrait de son personnage des règles du jeu de son invention.

Afin de nous rapprocher, Maria et moi, j'ai décidé d'obéir au livre :

L'auteur impose à sa créature un régime chromatique composé d'aliments d'une seule couleur par jour : j'ai suivi le même régime.

Il lui fait vivre des journées entières basées sur certaines lettres de l'alphabet : j'ai fait comme elle.

La vie de Sophie et comment elle a influencé celle de Maria (livres II, III, IV, V, VI) :

Ces rituels que Paul Auster m'a "empruntés" pour façonner Maria sont : *la suite vénitienne, la garde-robe, le strip-tease, la filature, l'hôtel, le carnet d'adresses, le rituel d'anniversaire.*

Léviathan m'offre l'occasion de présenter les projets artistiques dont s'est inspiré l'écrivain et que désormais nous partageons, Maria et moi.

Une des nombreuses façons de mêler la fiction à la réalité, ou comment tenter de devenir un personnage de roman (livre VII) :

Puisque, dans *Léviathan*, Paul Auster m'a prise comme sujet, j'ai imaginé d'inverser les rôles, en le prenant comme auteur de mes actes. Je lui ai demandé d'inventer un personnage de fiction auquel je m'efforcerais de ressembler : j'ai en quelque sorte offert à Paul Auster de faire de moi ce qu'il voulait et ce, pendant une période d'un an maximum. Il objecta qu'il ne souhaitait pas assumer la responsabilité de ce qui pourrait advenir alors que j'obéirais au scénario qu'il avait créé pour moi. Il a préféré m'envoyer des *Instructions personnelles pour Sophie Calle afin d'améliorer la vie à New York (parce qu'elle me l'a demandé...)*. J'ai respecté ces directives. Le projet s'intitule *Gotham Handbook (New York, mode d'emploi)*.

Sophie Calle, *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, exergue « La règle du jeu » non paginé à chacun des sept opuscles : I. *De l'obéissance* ; II. *Le rituel d'anniversaire* ; III. *Les panoplies* ; IV. *À suivre...* ; V. *L'hôtel* ; VI. *Le carnet d'adresses* ; VII. *Gotham Handbook. New York, mode d'emploi*.

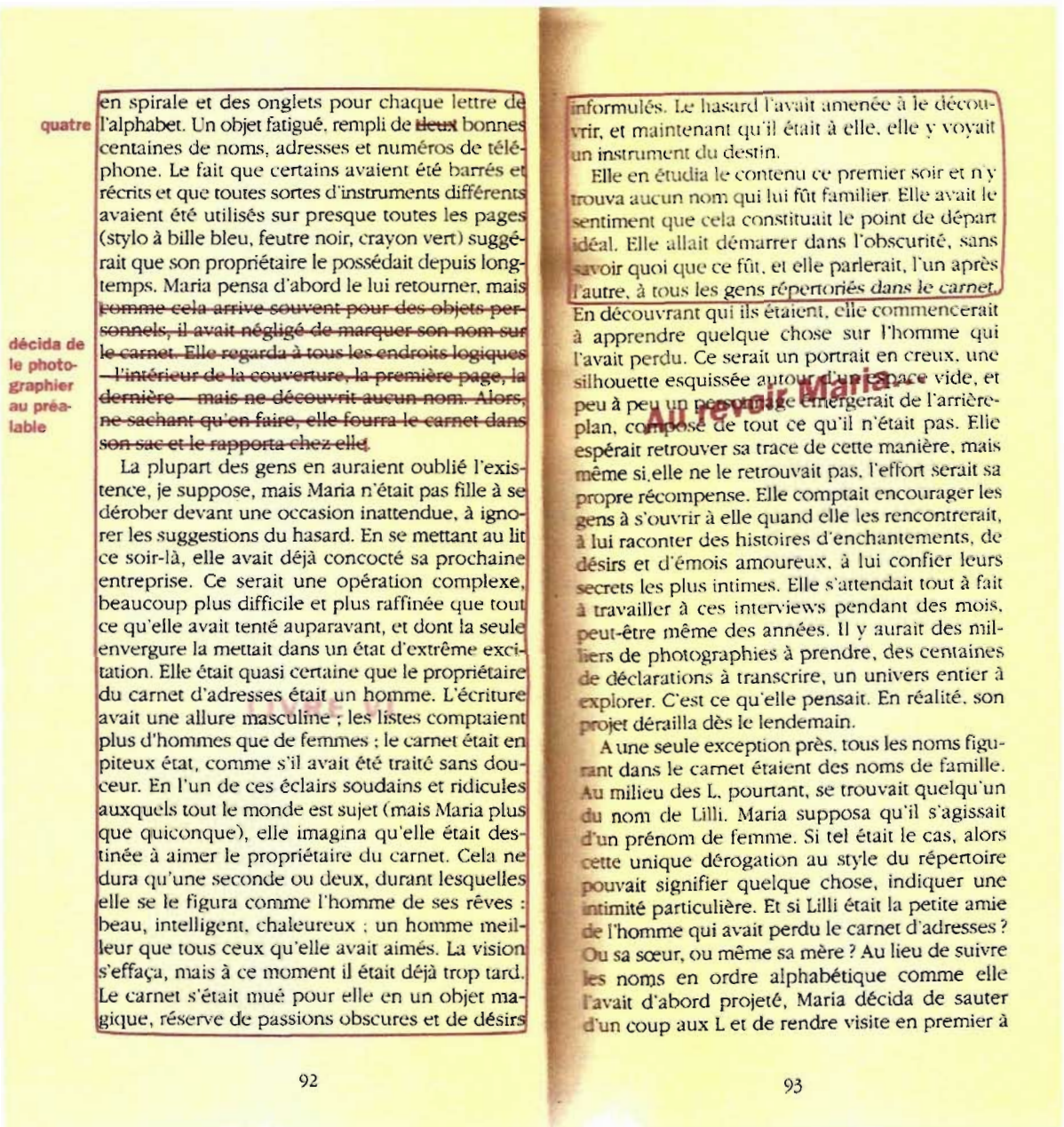
ANNEXE III : Extrait de Léviathan

plus ou moins, que Maria avait déboulé dans sa carrière artistique. D'autres travaux avaient suivi, tous engendrés par le même esprit d'investigation, le même goût passionné du risque. Son sujet était l'œil, la dramaturgie de l'œil qui regarde en étant regardé, et ses œuvres manifestaient les mêmes qualités qu'on trouvait chez Maria : une attention méticuleuse au détail, la confiance accordée aux structures arbitraires, une patience frisant l'insoutenable. Afin de réaliser l'un de ses projets, elle avait chargé un détective privé de la suivre à travers la ville. Pendant plusieurs jours, cet homme avait pris des photos d'elle tandis qu'elle faisait ses rondes, il avait noté dans un petit carnet ses moindres mouvements sans rien omettre dans son rapport, pas même les événements les plus banals, les plus éphémères : traversée d'une rue, achat d'un journal, arrêt café. C'était un exercice tout à fait artificiel, et pourtant Maria avait trouvé grisant que quelqu'un s'intéresse à elle aussi activement. Des actions microscopiques y trouvaient des significations nouvelles, les gestes les plus routiniers se chargeaient d'une rare émotion. Au bout de quelques heures, elle s'était prise d'affection pour le détective au point d'avoir presque oublié qu'elle le payait. Quand il lui avait remis son rapport à la fin de la semaine elle avait eu l'impression, en examinant les photographies d'elle-même et en lisant les chronologies exhaustives de ses faits et gestes, qu'elle était devenue quelqu'un d'inconnu, qu'elle s'était transformée en une créature imaginaire.

Pour son projet suivant, Maria avait trouvé un emploi temporaire de femme de chambre dans un grand hôtel du centre de la ville. Son but consistait à rassembler, sans toutefois se montrer importune ni se compromettre, des informations sur les clients. En fait, elle évitait délibérément ceux-ci, se limitant à ce que pouvaient lui apprendre les objets éparpillés dans leurs chambres. A nouveau, elle prenait des photos : à nouveau, elle

inventait des vies à ces gens sur la base des indices dont elle disposait. C'était une archéologie du présent, pour ainsi dire, une tentative de reconstituer l'essence de quelque chose à partir des fragments les plus nus : le talon d'un ticket, un bas déchiré, une tache de sang sur le col d'une chemise.

Quelque temps plus tard, un homme avait fait des avances à Maria dans la rue. Le trouvant très antipathique, elle l'avait repoussé. Le soir même, par pure coïncidence, elle le rencontrait à un vernissage dans une galerie de Soho. Ils s'étaient parlés à nouveau et il lui avait appris cette fois qu'il partait le lendemain en voyage à La Nouvelle-Orléans avec sa petite amie. Maria avait alors décidé d'y aller aussi et de le suivre partout avec son appareil photographique pendant la durée entière de son séjour. Il ne lui inspirait aucun intérêt, et la dernière chose qu'elle cherchait était une aventure amoureuse. Elle avait l'intention de rester cachée, d'éviter tout contact avec lui, d'explorer son comportement visible sans prétendre interpréter ce qu'elle verrait. Le lendemain, elle avait pris l'avion à La Guardia pour La Nouvelle-Orléans, s'était installée dans un hôtel et avait fait l'acquisition d'une perruque blonde. Pendant trois jours, elle s'était adressée à des douzaines d'hôtels afin de découvrir où il logeait. Elle avait fini par le dénicher et, pendant le reste de la semaine, elle avait marché derrière lui comme une ombre en prenant des centaines de photographies, en détaillant chaque lieu où il se rendait. Elle rédigeait également un journal, et une fois arrivé le moment où l'homme devait rentrer à New York, elle était revenue par le vol précédent – de manière à l'attendre à l'aéroport et à réaliser une dernière série de photos lorsqu'il descendrait de l'avion. C'avait été pour elle une expérience complexe et troublante, dont elle était sortie avec l'impression d'avoir abandonné sa vie pour une sorte de néant, comme si elle avait photographié quelque chose qui n'existait pas. Au lieu d'un

ANNEXE III : *Extrait de Léviathan (Suite)*

ANNEXE IV : *Sophie Calle surveillée*

et semble attendre devant la station de métro Odéon.



127

ANNEXE V : *Sophie Calle détective*

Sophie Calle, « Suite vénitienne », *À suivre...*,
livre IV du coffret *Doubles-jeux*, Arles, Actes
Sud, 1998, p. 102.



Christine Macel (dir.), *Sophie Calle, M'as-tu
vue*, Catalogue de l'exposition Sophie Calle
au Centre Pompidou, Paris, Éditions Centre
Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 103.

ANNEXE VI : *Dédouplements calliens*

Dr. Sigmund Freud (1856–1939) in the gardens of his London home at 20 Maresfield Gardens, courtesy the Freud Museum.



Sophie Calle wearing Sigmund Freud's overcoat

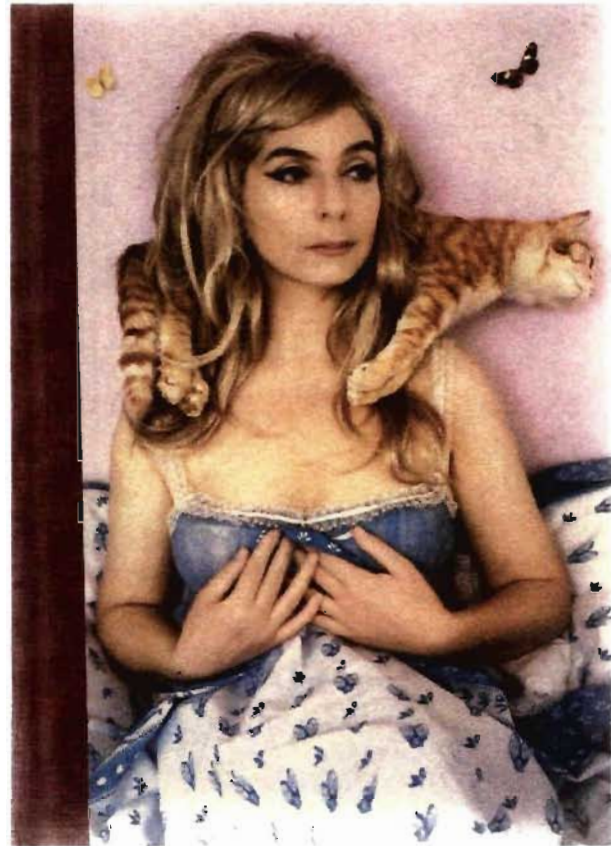
Sophie Calle, *Appointement with Sigmund Freud*, Londres, Thames & Hudson Editions, 2005.



Christine Macel (dir.), *Appointement with Sigmund Freud*, Sophie Calle, *M'as-tu vue*, Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 186.

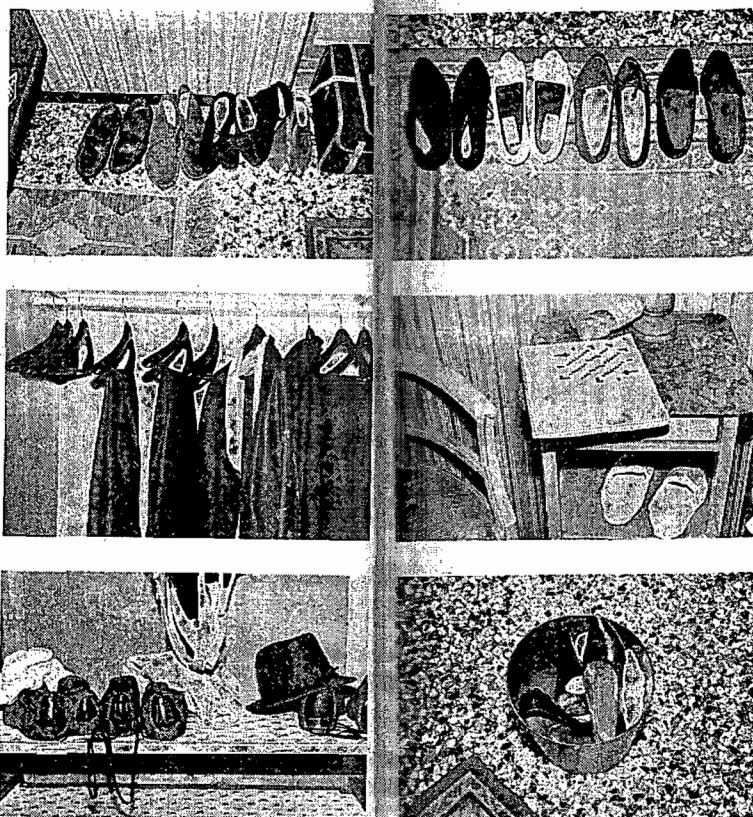
ANNEXE VI : *Dédoublements calliens* (Suite)

Sophie Calle et Paul Auster, *Double game*, Londres, Violette Edition, 2007, page couverture.



Sophie Calle,
« Le stip-tease »,
Les panoplies,
livre III du coffret
Doubles-jeux,
Arles, Actes Sud,
1998, p. 28-29.

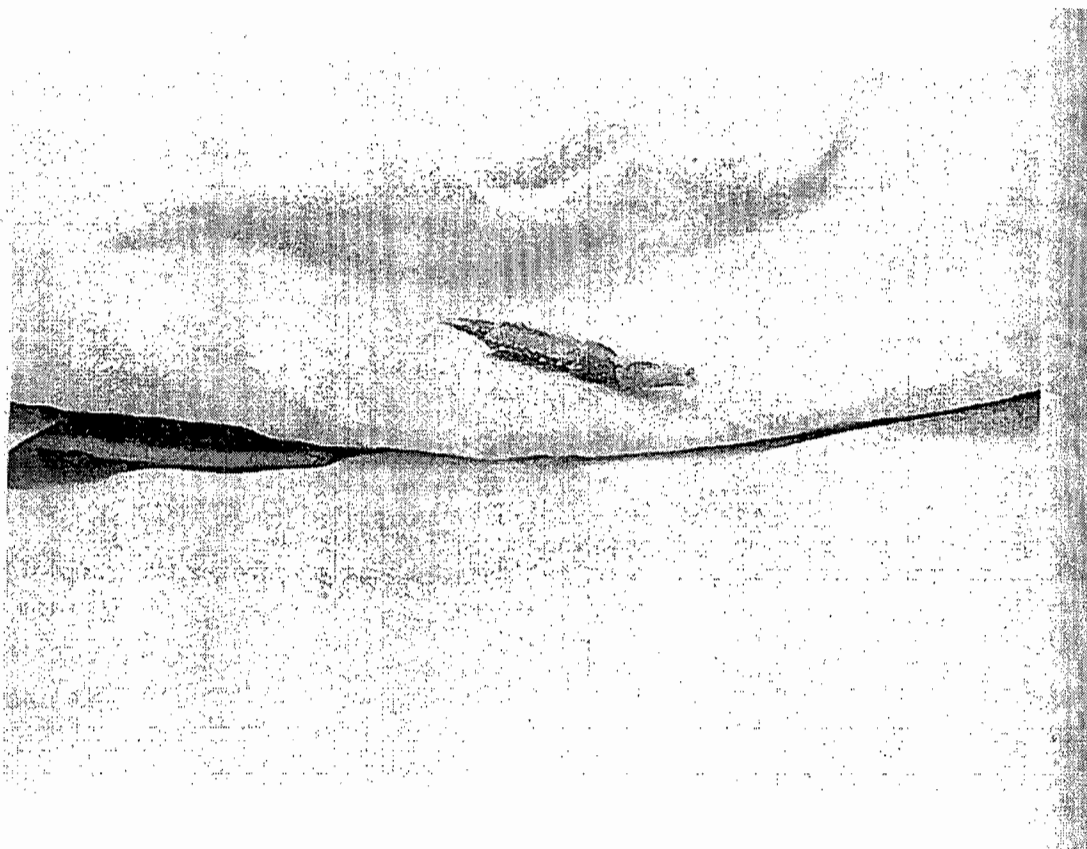
ANNEXE VII : Photographies



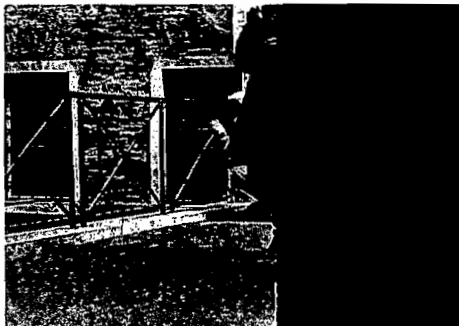
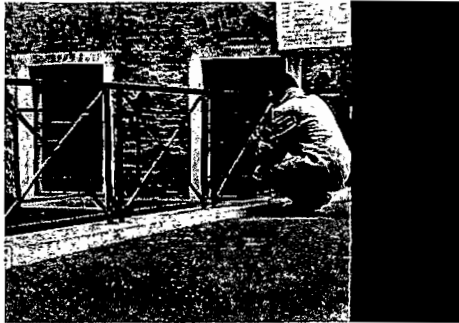
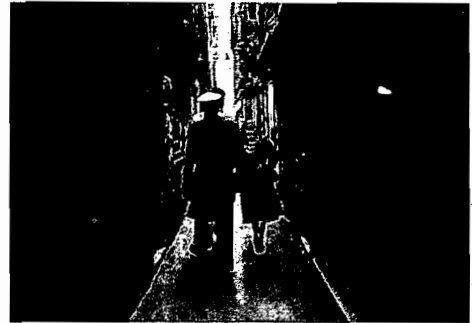
Sophie Calle, *L'hôtel*,
« Chambre 28 », livre V
du coffret *Doubles-jeux*,
Arles, Actes Sud, 1998,
p. 26-27.



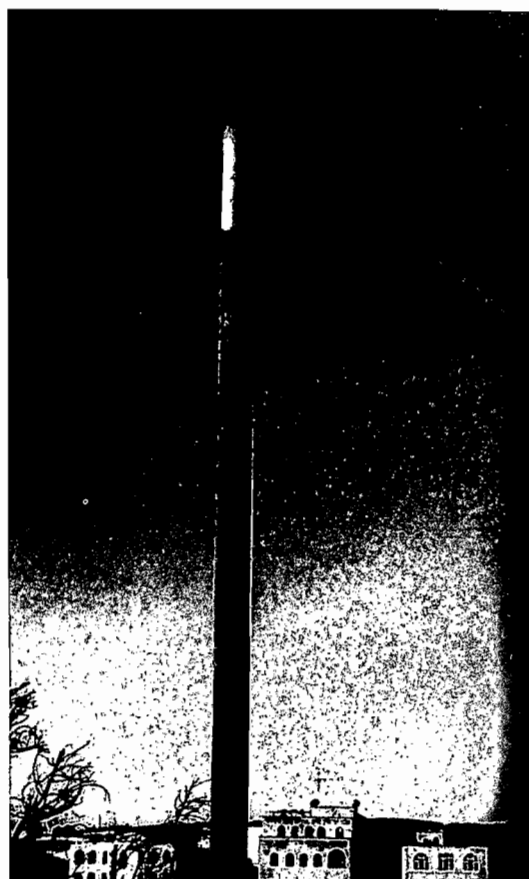
Sophie Calle, « Filature », *À suivre...*, livre IV
du coffret *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, 1998,
p. 120.

ANNEXE VIII : *La patte de langoustine*

Sophie Calle, *L'hôtel*, « Chambre 45 », livre V du coffret *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, 1998, p. 66.

ANNEXE IX : *Simulation d'Henri B.*

Sophie Calle, « Suite vénitienne », *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, 1998, p. 66-67.

ANNEXE X : *L'erouv*

Christine Macel (dir.), *L'erouv de Jérusalem, Sophie Calle, M'as-tu vue*, Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 337.

ANNEXE XI : Exposition de L'erouv de Jérusalem

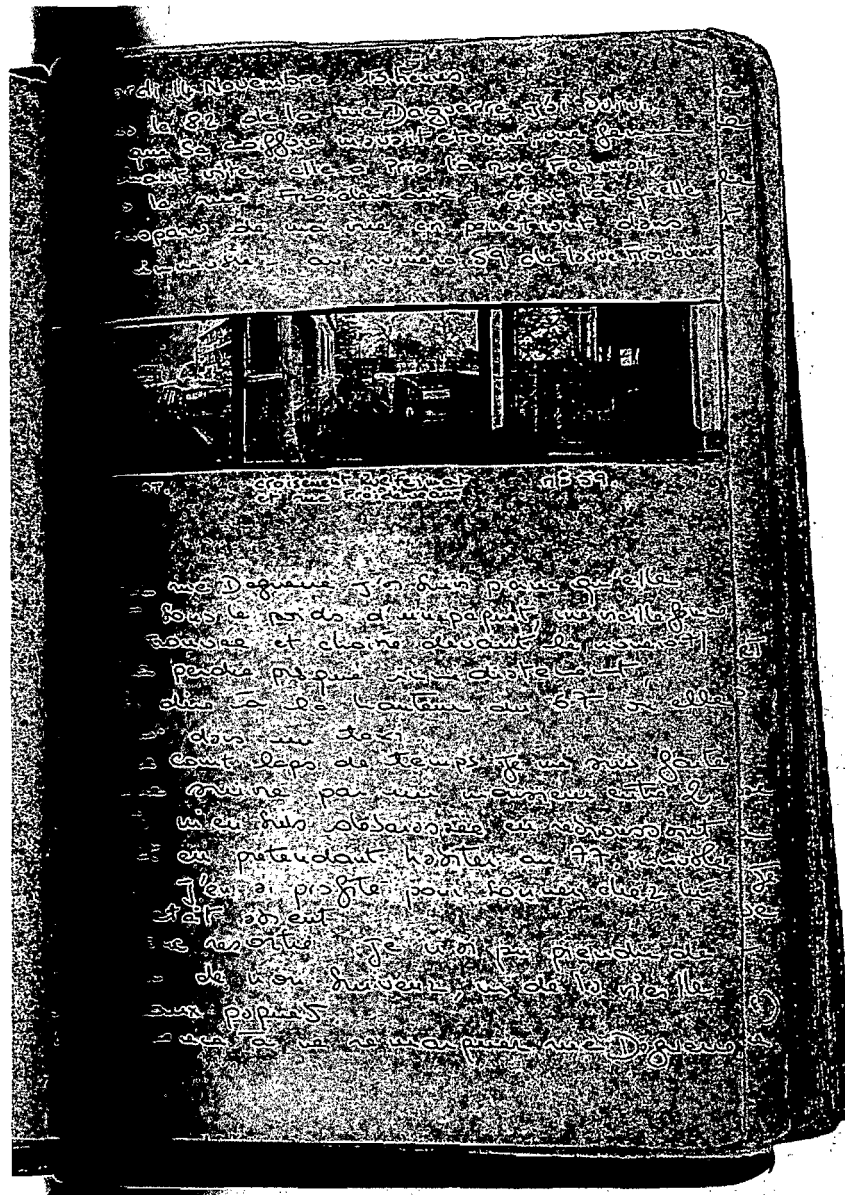
Cécile Camart, « Catalogue raisonné et illustré des œuvres », *Une esthétique de la fabulation et de la situation : Sophie Calle 1978-2007*, thèse de doctorat, Rennes, Université Rennes 2 Haute Bretagne, 2007, figure 257, p. 183.

ANNEXE XII : Rue à Berlin

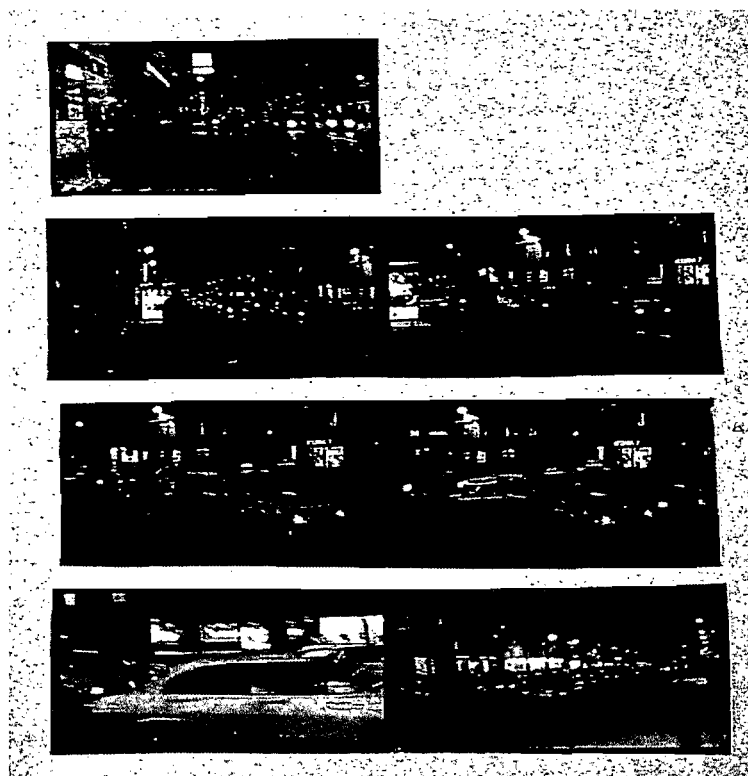


ANNEXE XIII : *Exposition Le Bronx*

Christine Macel (dir.), *Le Bronx, Sophie Calle, M'as-tu vue*, Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 305.

ANNEXE XIV : *Mardi 14 novembre*

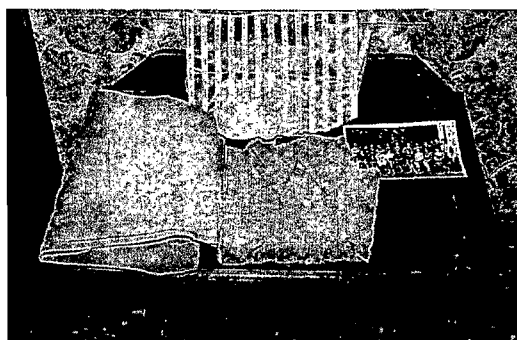
Sophie Calle, « Préambule », *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, 1998, n. p., première page photocopiée du carnet.

ANNEXE XV : *Indications au lecteur*

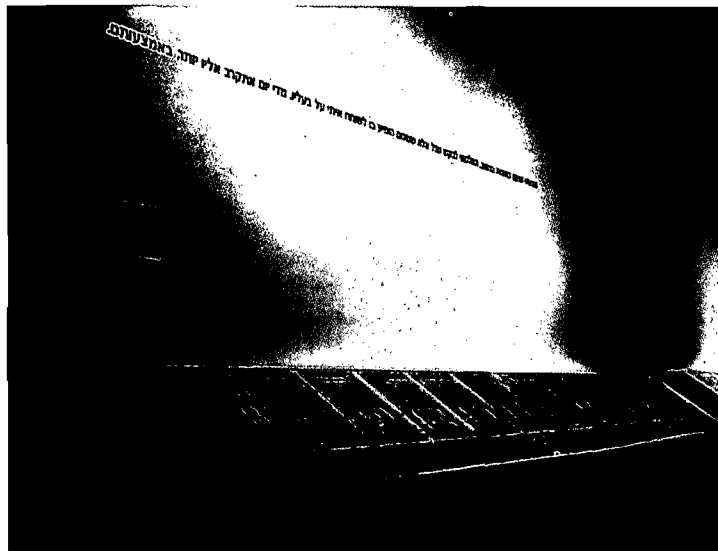
Sophie Calle, « Préambule », *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, 1998, n. p.

ANNEXE XVI : *Henri B. à Venise*

Sophie Calle, « Suite vénitienne », *À suivre...*, livre IV du coffret *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, 1998, p. 65, 66, 67.

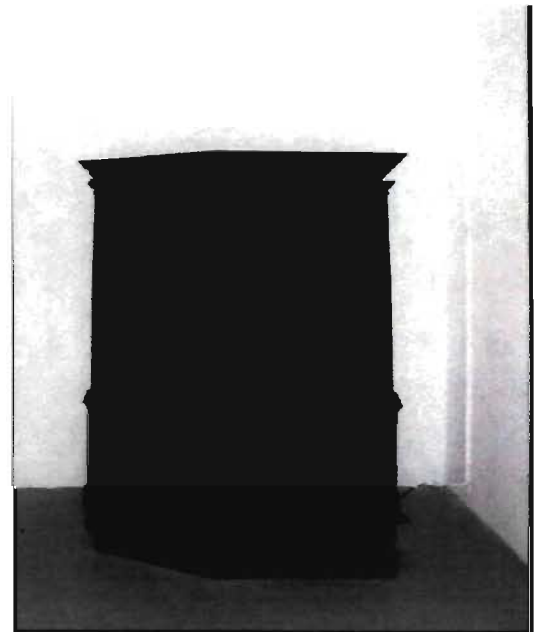
ANNEXE XVII : Photographies de photographies**CHAMBRE 24. 2 mars / 5 mars****CHAMBRE 30. 4 mars****CHAMBRE 12. 25 février / 27 février**

Sophie Calle, *L'hôtel*, livre V du coffret *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, 1998, p. 98, 113, 129.

ANNEXE XVIII : *Installation de Le carnet d'adresses*

Cécile Camart, « Catalogue raisonné et illustré des œuvres », *Une esthétique de la fabulation et de la situation : Sophie Calle 1978-2007*, thèse de doctorat, Rennes, Université Rennes 2 Haute Bretagne, 2007, figure 106-107, p. 133.

ANNEXE XIX : Confessionnal



Cécile Camart, « Catalogue raisonné et illustré des œuvres », *Une esthétique de la fabulation et de la situation : Sophie Calle 1978-2007*, thèse de doctorat, Rennes, Université Rennes 2 Haute Bretagne, 2007, figure 86, 87, 88, p. 127.

ANNEXE XX : Exergue de Disparition

Trois morts, trois absences

*"... Son cœur était ouvert comme un livre."
(Rapport du chirurgien.)*

Le 1^{er} mai 1992, dans les arènes de Séville, le torero Manolo Montoliu était tué par un taureau, d'un coup de corne en plein cœur.

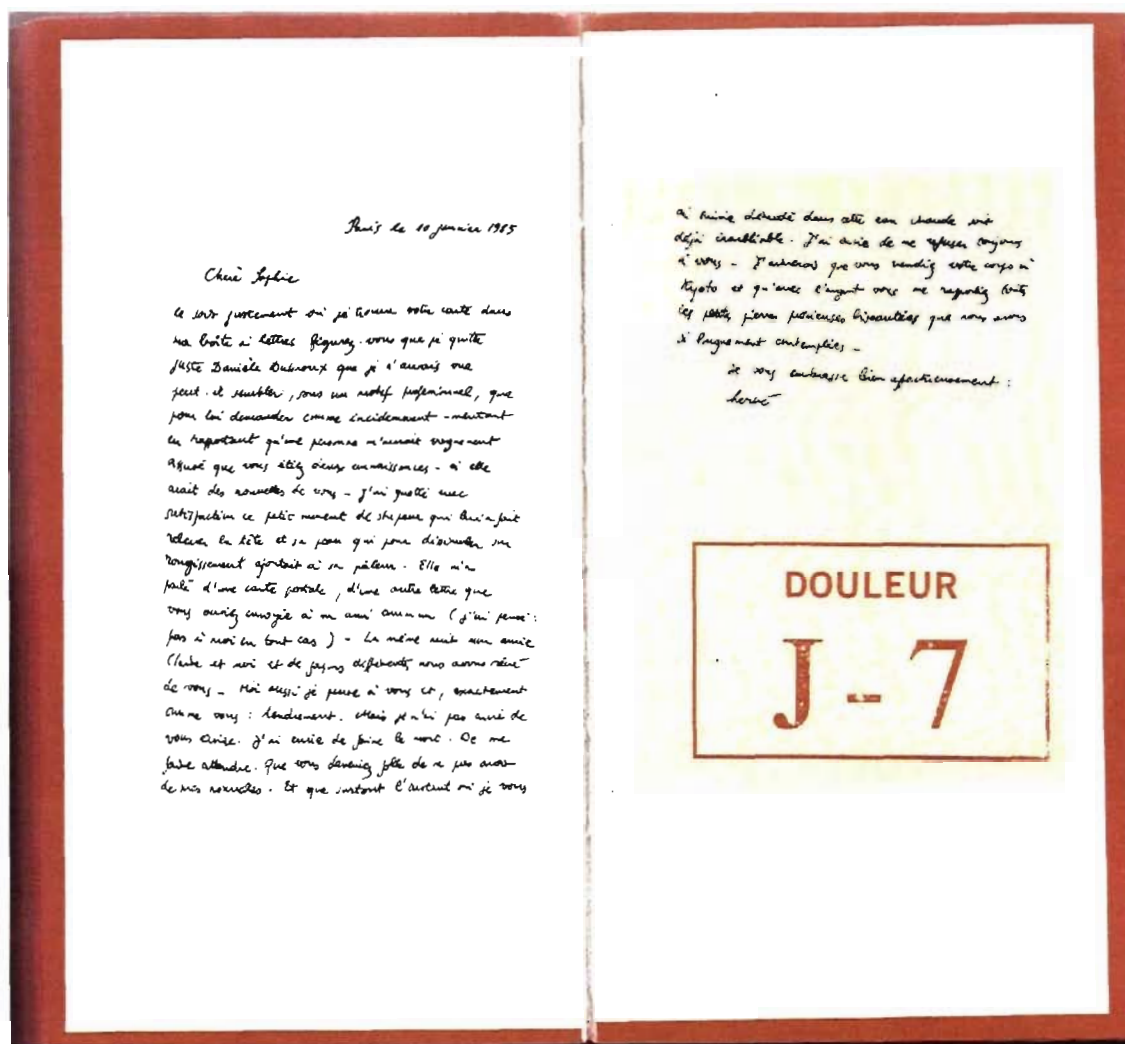
H. m'envoya un message de condoléances qui se terminait ainsi : "J'espère que vous n'étiez pas à Séville et que vous n'avez rien vu."

J'étais loin de Séville, je n'ai rien vu. Je n'étais pas à ses funérailles.

Depuis plusieurs semaines, la mort d'Hervé Guibert semblait proche. Je devais me rendre en Amérique et je retardais constamment ce départ. Avec, pour conséquence, l'impression d'attendre sa fin. Par superstition, j'ai préféré partir. Il serait encore vivant à mon retour. J'ai même voulu croire que mon voyage était l'expression de mon espérance. Il a expiré le 27 décembre 1991, alors que j'étais dans l'avion. Je n'étais pas à ses funérailles.

J'ai passé l'été dernier à relire des interviews au cours desquelles des inconnus me racontaient leurs malheurs. Titre du projet : Douleur exquise. A cinq kilomètres de là, au village, mon ami Jean-Marie souffrait d'un mal amoureux. Il s'est pendu dans l'après-midi du jeudi 16 septembre 1999. Je le voyais régulièrement, je n'ai rien vu. Cette fois, j'étais là, et je n'ai rien vu.

ANNEXE XXI : Lettre photographiée d'Hervé Guibert



BIBLIOGRAPHIE

CORPUS

Principal

Calle, Sophie. Coffret *Doubles-jeux*, Arles, Actes Sud, 1998.

- | | |
|------------------------------------|--|
| - livre I : <i>De l'obéissance</i> | - livre V : <i>L'hôtel</i> |
| - livre II : <i>Le rituel</i> | - livre VI : <i>Le carnet d'adresses</i> |
| <i>d'anniversaire</i> | - livre VII : <i>Gotham Handbook.</i> |
| - livre III : <i>Les panoplies</i> | <i>New York, mode d'emploi</i> |
| - livre IV : <i>À suivre...</i> | |

Secondaire

Calle, Sophie. *Appointement with Sigmund Freud*, Londres, Thames & Hudson Editions, 2005, 155 p.

Calle, Sophie. *Des histoires vraies + dix*, Arles, Actes Sud, 2000, 79 p.

Calle, Sophie et Paul Auster. *Double game*, Londres, Violette Edition, 2007, 296 p.

Calle, Sophie. *Les dormeurs*, Arles, Actes Sud, 2000, 164 p.

Calle, Sophie. *Douleur exquise*, Arles, Actes Sud, 2003, 281 p.

Calle, Sophie. Coffret *L'absence*, Arles, Actes Sud, 1999.

- *Souvenirs de Berlin-Est*
- *Fantômes*
- *Disparitions*

OUVRAGES THÉORIQUES

Allen, Edward Clifford. *Les déviations sexuelles*, traduit de l'anglais par L. Jospin, Paris, Payot, 1963, 433 p.

Barthes, Roland. *L'obvie et l'obtus, essais critiques III*, Paris, Seuil, 1982, 282 p.

Barthes, Roland. *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Éditions Cahiers du cinéma, Gallimard, Seuil, 1990, 192 p.

Baudrillard, Jean. *De la séduction*, Paris, Galilée, coll. « Folio / Essais », 1979, 246 p.

Baudrillard, Jean. *Le complot de l'art – Illusions et désillusions esthétiques*, Paris, Éditions Sens & Tonka, 2005, 137 p.

Bazin, Louis. *Le lecteur comme écrivain – Recherches systémiques en sémiologie et pragmatique*, Montréal, Novotexto, 1990, 270 p.

- Bloch, Béatrice. *Le roman contemporain – Liberté et plaisir du lecteur*, Paris, L'Harmattan, 1998, 231 p.
- Bonnet, Gérard. *Les perversions sexuelles*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je », 1983, 127 p.
- Bourriaud, Nicolas. *L'esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998, 123 p.
- Bousquet-Verbeke, Lysiane. *Les dédicaces. Du fait littéraire au fait sociologique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2004, 86 p.
- Breton, André. *Nadja*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1964, 189 p.
- Caillois, Roger. *Les hommes et le jeu*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1967, 159 p.
- Carrouges, Michel. *André Breton et les données fondamentales du surréalisme*, Paris, Gallimard, coll. « NRF », 1950, 382 p.
- Chazaud, Jacques. *Les perversions sexuelles : introduction à leur approche psychanalytique*, Toulouse, Privat, 1973, 174 p.
- Corbin, Alain, Jean-Jacques Courtine et Georges Vigarello (dir). *Histoire du corps*, vol. 3 : *Les mutations du regard : le XX^e siècle*, Paris, Seuil, 2006, 519 p.
- Dubois, Philippe. *L'acte photographique*, Bruxelles, Éditions du Labor, 1983, 202 p.
- Freud, Sigmund. *Métapsychologie*, traduit de l'allemand par Jean Laplanche et J.-B. Pontalis, Paris, Gallimard, coll. « Folio / Essais », 1968, 185 p.
- Freud, Sigmund. *Névrose, psychose et perversions*, traduit de l'allemand sous la dir. de Jean Laplanche, Paris, PUF, 1981, 306 p.
- Genette, Gérard. *Palimpseste. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1982, 467 p.
- Heinich, Nathalie. *Le triple jeu de l'art contemporain*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1998, 380 p.
- Henriot, Jacques. *Le jeu*, Paris, Synonyme – S.O.R, 1983, 114 p.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens – essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. « TEL », 1951, 340 p.
- Iser, Wolfgang. *L'acte de lecture – théorie de l'effet esthétique*, traduit de l'allemand par Evelyne Sznycer, Bruxelles, Éditions Pierre Mardaga, 1985, 405 p.
- Jauss, Hans Robert. *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, Paris, Gallimard, coll. « NFR », 1978, 305 p.
- Marin, Louis. *Des pouvoirs de l'image : gloses*, Paris, Seuil, 1993, 265 p.

- Montandon, Alain (dir.). *Signe / Texte / Image*, Lyon, Césure Lyon Édition, 1990, 211 p.
- Nacht, Sacha. *Le masochisme*, Paris, Payot, 1965, p. 85.
- Piégay-Gros, Nathalie. *Introduction à l'intertextualité*, Paris, Éditions Dunod, 1996, 186 p.
- Ricœur, Paul. *Temps et récit – Le temps raconté*, tome 3, Paris, Seuil, coll. « Essais », 1985, p. 303.
- Rosienski-Pellerin, Sylvie. *Peregrinations ludiques. Étude de quelques mécanismes du jeu dans l'œuvre romanesque de Georges Perec*, Toronto, Éditions Du Gref, 1995, 260 p.
- Sauvageot, Anne. *Sophie Calle, l'art caméléon*, Paris, PUF, 2007, 300 p.
- Stech, Fabian. *J'ai parlé avec Lavier Annette Messenger Sylvie Fleury Hirschhorn Pierre Huyghe Delvoye D.G-F. Hou Hanru Sophie Calle Ming Sans et Bourriaud*, Dijon, Les presses du réel, coll. « Documents sur l'art », 2007, 176 p.
- Vandendorpe, Christian. *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Montréal, Boréal, 1999, 271 p.
- Winnicott, Donald Woods. *Jeu et réalité, l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. « NRF », 1971, 218 p.
- Zadeh, Djavad Zaman. *Le Nu en peinture et en littérature : une étude contemporaine*, Montréal, Institut de promotion, 1989, 110 p.

CHAPITRES OU ARTICLES

- Arrouye, Jean. « Des histoires + dix de Sophie Calle. Photographie et autobiographie », *Traces photographiques. Traces autobiographiques*, Danièle Méaux et Jean-Bernard Vray (dir.), St-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2004, p. 65-71.
- Barthes, Roland « La mort de l'auteur », *Le Bruissement de la langue, essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984, p. 61-66.
- Bois, Yve-Alain. « La tigresse de papier », *Sophie Calle, M'as-tu vue*, Christine Macel (dir.), Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 29-40.
- Boissier, Jean-Louis. « Jouable », *Jouable – Art, jeu et interactivité, Genève – Kyoto – Paris*, Jérôme Baratelli (dir.), Haute école d'arts appliqués HES : Genève ; École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris ; Ciren, Université Paris 8 ; Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais Genève, 2004, p. 15-20.

- Courchesne, Luc. « De l'autre côté du miroir », *Jouable – Art, jeu et interactivité, Genève – Kyoto – Paris*, Jérôme Baratelli (dir.), Haute école d'arts appliqués HES : Genève ; École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris ; Ciren, Université Paris 8 ; Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais Genève, 2004, p. 41-45.
- Fink, Eugen. « Pour une ontologie du jeu », *L'art et le jeu*, Jean Wahl (dir.), Neuchâtel, Éditions de la Baconnière, coll. « Être et penser, cahier philosophique – Deucalion », 1957, p. 79-109.
- Gratton, Johnnie. « Poétique et pratique du recueil photo-textuel dans l'œuvre de Sophie Calle », *Le recueil littéraire. Pratiques et théorie d'une forme*, Irène Langlet (dir.), Rennes, Les Presses Universitaires de Rennes, 2003, p. 124-132.
- Guichard, Jean-Paul. « Poker menteur : de la photographie comme preuve de l'existence de Sophie Calle », *Traces photographiques, traces autobiographiques*, Danièle Méaux et Jean-Bernard Vray (dir.), St-Étienne, Publications de l'Université de Saint-Étienne, 2004, p. 73-81.
- Lussier, Réal (dir.). « La photographie : au-delà de l'image », *Tenir l'image à distance*, Montréal, Musée d'art contemporain de Montréal, 1989, p. 11-16.
- Macel, Christine (dir.). « Interview-biographie de Sophie Calle », *Sophie Calle, M'as-tu vue*, Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 73-83.
- Macel, Christine (dir.). « La question de l'auteur dans l'œuvre de Sophie Calle. *Unfinished* », *Sophie Calle, M'as-tu vue*, Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 17-28.
- Mavrikakis, Catherine. « Quelques r.-v. avec Hervé. Quand Sophie Calle rencontre Hervé Guibert », *Intermédialité: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques – Filer (Sophie Calle)*, Bertrand Gervais et Maïté Snauwaert (dir.), n° 7, printemps 2006, p. 127 à 138.
- Nachtergaele, Magali. « Les dédoublements de Sophie Calle », *L'ombre, le double*, Pascal Bouvier (dir.), Malissard, Édition ALEPH, coll. « Théories », 2005 p. 243-253.
- Nachtergaele, Magali. « Théâtre d'ombres chez Sophie Calle : les mises en scène du moi et de l'absence », *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques – Filer (Sophie Calle)*, Bertrand Gervais et Maïté Snauwaert (dir.), n° 7, printemps 2006, p. 139-150.
- Oberhuber, Andréa (dir.). « Entre », *Claude Cahun. Contexte, posture, filiation. Pour une esthétique de l'entre-deux*, Montréal, Département des littératures de langue française, coll. « Paragraphe », 2007, p. 13-26.

- Rolin, Olivier. « Betteraves, luzerne, etc. », *Sophie Calle, M'as-tu vue*, Christine Macel (dir.), Catalogue de l'exposition Sophie Calle au Centre Pompidou, Paris, Éditions Centre Pompidou et Xavier Barral, 2003, p. 137-140.
- Snauwaert, Maïté. « À l'image de l'histoire : formalisation, cristallisation, circulation », *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques – Filer (Sophie Calle)*, Bertrand Gervais et Maïté Snauwaert (dir.), n° 7, printemps 2006, p. 17-48.
- Somville, Léon. « Intertextualité », *Introduction aux études littéraires. Méthodes du texte*, Maurice Delcroix et Fernand Hallyn (dir.), Paris, Éditions Duculot, 1995, p. 113-131.
- Yoshioka, Hiroshi. « To take « play » seriously – Pour prendre le jeu au sérieux », *Jouable – Art, jeu et interactivité, Genève – Kyoto – Paris*, Jérôme Baratelli (dir.), Haute école d'arts appliqués HES : Genève ; École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris ; Ciren, Université Paris 8 ; Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais Genève, 2004, p. 129-138

MÉMOIRES ET THÈSES

- Arsenault, Dominic. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 2006, 108 p.
- Bastien, Sophie. *La notion de hasard objectif dans les « grandes proses » d'André Breton*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 1992, 112 p.
- Breton, Paul. *Du voyeurisme comme dispositif : L'image figée de la photo et l'image filée du cinéma*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 1994, 90 p.
- Broger, Mirjam. *No sex last night de Sophie Calle : Du Je au jeu – de l'intimité à la fiction*, mémoire de maîtrise, Sorbonne Nouvelle, Université Paris III, 1998, 132 p.
- Camart, Cécile. *Une esthétique de la fabulation et de la situation : Sophie Calle 1978-2007*, thèse de doctorat, Rennes, Université Rennes 2 Haute Bretagne, 2007, 597 p.
- Cathalau, Antoine. *Photographie et autobiographie dans l'œuvre de Sophie Calle*, mémoire de maîtrise, Toulouse-Le Mirail, Université de Toulouse-Le Mirail, 2000, 96 p.
- Chouzenoux, Vincent. *Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal, 2002, 114 p.
- Leduc, Frédéric. *Le personnage et la lecture ludique dans La fée carabine de Daniel Pennac : le jeu comme espace de créativité pour le lecteur de romans*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 2004, 130 p.

Mavrikakis, Nicolas. *Entre le texte et l'image : le réel inventé par la représentation ? Le réel mis à l'épreuve dans les systèmes de représentation*, mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Concordia, 2005, 114 p.

ARTICLES DE PÉRIODIQUE

Adler, Laure. « Qui êtes-vous Sophie Calle ? », *Beaux-Arts Magazine*, n° 276, juin 2007, p. 48-55.

Ribettes, Jean-Michel. « C Comme Calle », *Beaux Arts Magazine*, n° 172, septembre 1998, p. 49-51.

Scarpetta, Guy. « Sophie Calle, le jeu et la distance », *Art Press*, n° 111, février 1987, p. 16-19.

Semin, Didier. « Sophie Calle, la limite comme expérience », *Art Press*, n° 138, juillet-août 1989, p. 30-31.

ADAPTATIONS ET EXPOSITIONS

Calle, Sophie. *Douleur exquise*, Montréal, Théâtre du conservatoire d'art dramatique, dans le cadre du Festival TransAmérique 2009, du 1^{er} au 5 juin 2009. Adaptation et mise en scène de Brigitte Haentjens, interprété par Anne-Marie Cadieux.

Calle, Sophie. *Prenez soin de vous*, Montréal, DHC / ART Fondation pour l'art contemporain, du 4 juillet au 19 octobre 2008.

NOTES DE COURS

Conférence donnée par Véronique Rodriguez, professeure à l'Université du Québec à Montréal, « L'art contemporain québécois sujet à la polémique : étude de quelques cas », dans le cadre du cours « Introduction au Québec », QCF 1050, le 8 novembre 2006.

SITE INTERNET

Bouzeboudjen, Kamel. « L'art de s'exposer », Montréal, Radio-Canada, (Page consultée le 30 juin 2009) [En ligne] adresse URL : <http://www.radio-canada.ca/arts-spectacles/PlusArts/2008/07/10/004-Sophie-calle-DHC-ART.asp>

Dépôt des thèses

11 MAI 2012